MACHINEROBO WEDGE

マシンロボ大全集

ミリオン出版

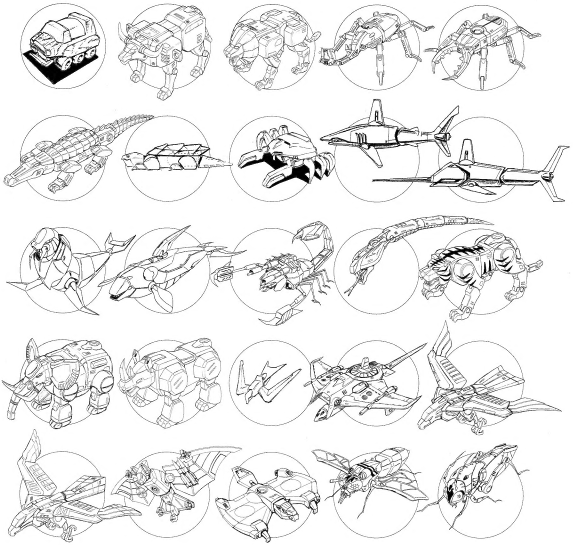




「出撃! マシンロボレスキュー」番組宣伝用ポスター
原画／竹内浩志（スタジオ・ライブ）［キャラクター］
サンライズ D.I.D［CG］・鈴木信吾［特効］

MACHINEROBO
WEDGE

応 募 券

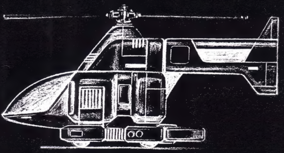


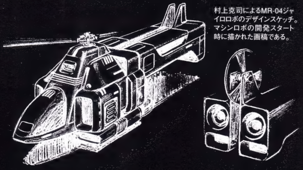
MACHINEROBO WEDGE

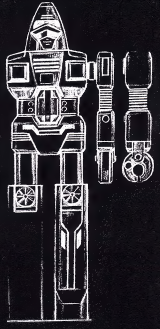
マシンロボ大全集

ミリオン出版









村上克司によるMR-04ジャイロロボのデザインスケッチ。マシンロボの開発スタート時に描かれた画稿である。

MACHINEROBO WEDGE

マシンロボ大全集

ミリオン出版



本書を手にしてくださる皆様に

株式会社プレックス
代表取締役社長
近藤正幸

1955年1月1日、岐阜県生まれ。1977年バンダイ入社。ポピー壬生工場で『ウルトラマン80』『宇宙戦艦ヤマトⅢ』『Dr.スランプ アラレちゃん』『ハイコンプリートモデル』の開発に携わる。2000年にプレックス代表取締役社長に就任、現在に至る。

まず最初に本書の企画を熱心に進めていただいた、ミリオン出版の谷澤崇様とタルカスの五十嵐浩司様にお礼を申し述べさせてください。バンダイグループならびにプレックスの"マシンロボ"を、本の形を借りて、皆様に紹介できる機会を設けられたことに感謝したいと思います。

私事ですが、マシンロボの本でご挨拶させていただくことについて、不思議なご縁を感じています。私がポピー壬生工場で『ウルトラマン80』の飛行メカの図面修正の仕事をしていた頃、隣席の同僚が新シリーズ"マシンロボ"の立ち上げに携わっていて、ずいぶんテスト組みの仕事を手伝わされたことを今も鮮明に覚えています。

このシリーズが、皆様ご存じのように、今日まで至るロングライフシリーズに成長したことについて、私も驚きと同時に感動しているのです。

当社プレックスは、村上克司さんの指導のもと、初代マシンロボシリーズの玩具企画を担当し、その作品が名実ともに当社のデザインワークの代表作となりました。"マシンロボ"によって、小社は成長させていただいたといっても過言ではありません。

本シリーズは1982年より国内展開が始まり、1983年からはアメリカでも"トランスフォーマー"と相対する"ゴーボッツ"として、(現在はハズブログループに属する)トンカ社より発売されています。

1990年代に新シリーズ"シージーロボ"としてリニューアルされるまで、マシンロボは、"クロノスの大逆襲""バトルハッカーズ""ウイナーロボ"と長期にわたって展開を続けてきました。

また、マテル社にデザインを供給した"ロボウィール"は、元はマシンロボの発展版としてデザインしたキャラクターですし、2003年にはTVアニメーション"出撃!マシンロボレスキュー"が制作され、小社もバンダイならびにサンライズ社とともに企画に携わっています。

そして、マシンロボレスキューに続き、変形ロボットにブロック遊びを取り入れた新シリーズ"マシンロボ　ムゲンバイン"を開発し、現在も好評をいただいております。

"変形ロボット"というカテゴリーは、いつの時代も男の子を虜にするものです。私たちは、これからも新シリーズを提案して参ります。

バンダイグループのマシンロボのみならず、他メーカーから提案されるトイも含め、バリエーションあふれる"変形ロボットシリーズ"に皆様からのご愛顧、ご声援を末永く賜りたく思っております。"トイ&ホビー"デザイン開発業界に身をおく一人として、お願い申し上げる次第です。

それでは、"変形ロボット"="マシンロボ"の世界を楽しんでください。

I N D E X


MR-01 バイクロボ
1982年発売


MR-02 バトルロボ
1982年発売


MR-03 ジェットロボ
1982年発売


MR-04 ジャイロロボ
1982年発売


MR-05 スチームロボ
1982年発売


MR-06 ハイウェイロボ
1982年発売


MR-07 スーパーカーロボ
1982年発売


MR-08 バギーロボ
1982年発売


MR-09 ダンプロボ
1982年発売


MR-10 ファイアーロボ
1982年発売


MR-11 ブルドーザーロボ
1982年発売


MR-12 新幹線ロボ
1982年発売

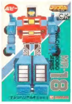

MR-13 パトカーロボ
1983年発売


MR-14 シャトルロボ
1983年発売


MR-15 救急ロボ
1983年発売


MR-16 スクーターロボ
1983年発売


MR-17 ドリルロボ
1983年発売


MR-18 トレーラーロボ
1983年発売


MR-19 ハリアーロボ
1983年発売


MR-20 ポルシェロボ
1983年発売


MR-21 カウンタックロボ
1983年発売


MR-22 ニュー新幹線ロボ
1983年発売


MR-23 ミサイルタンクロボ
1983年発売


MR-24 クレーンロボ
1983年発売


MR-25 イーグルロボ
1983年発売


MR-26 清掃車ロボ
1983年発売


MR-27 2階バスロボ
1983年発売


MR-28 ジープロボ
1983年発売



MR-29 ユーフォーロボ
1983年発売



MR-30 三輪バギーロボ
1983年発売



MR-31 セスナロボ
1983年発売



MR-32 エフワンロボ
1983年発売



MR-33 サブマリンロボ
1983年発売



MR-34 フォークリフトロボ
1984年発売



MR-35 オフロードロボ
1984年発売



MR-36 ミキサーロボ
1984年発売



MR-37 ハーレーロボ
1984年発売



MR-38 ミニクーパーロボ
1984年発売



MR-39 ゼロ戦ロボ
1984年発売



MR-40 カマンロボ
1984年発売



MR-41 アパッチロボ
1984年発売



MR-42 スカイラインロボ
1984年発売



MR-43 ホットロッドロボ
1984年発売



MR-44 クラシックロボ
1984年発売



MR-45 ブラックバードロボ
1984年発売



MR-46 リムジンロボ
1984年発売



MR-47 フェアチャイルドロボ
1984年発売



MR-48 フェアレディロボ
1985年発売



MR-49 ファルコンロボ
1985年発売



MR-50 バートルロボ
1985年発売



MR-51 ファントムロボ
1985年発売



MR-52 トムキャットロボ
1985年発売



MR-53 アポロロボ
1985年発売



MR-54 バトルシップロボ
1986年発売



MR-B747　ジャンボジェットロボ
1984年抽選頒布



変身ボールペン
1985年抽選頒布



マシンロボベスト5 スペシャルシリーズ
1983年発売



マシンロボベスト5 スカイマシンシリーズ
1983年発売



マシンロボベスト5 ハイマシンシリーズ
1983年発売


マシンロボベスト5 コンストラクトシリーズ
1983年発売



バトルアーマー5
1984年発売



ランドコマンダー5
1986年発売



マシンパズラー
1985年発売



マシンロボ専用キャリアー ジェットギャリー
1983年発売



コンバットバギー
1984年発売



バトルベース
1984年発売



MRD-101
デビルインベーダー キャスモドン
1984年発売



MRD-102
デビルインベーダー ファルゴス
1984年発売



MRD-103
デビルインベーダー ザリオス
1984年発売



MRD-104
デビルインベーダー ギルディス
1985年発売



MRD-105
デビルインベーダー バルダス
1985年発売



マシンロボDXサイコロイド
1982年発売



MR-DX02 マシンロボDXフェアレディ280ZTバールーフ
1983年発売



MR-DX03 マシンロボDXポルシェ928S
1983年発売



MR-DX04 マシンロボDXレオパルドA4
1983年発売



MR-DX05 マシンロボDXフォルクスワーゲン1303Sビートル
1983年発売



MR-DX06 スケールロボ サラディンMK II
1983年発売



MR-DX07 スケールロボ ポルシェ930ターボ
1983年発売



BMR-01
ビッグマシンロボ
ビッグバイクロボ
1985年発売



BMR-02
ビッグマシンロボ
ビッグイーグルロボ
1985年発売



BMR-03
ビッグマシンロボ
ビッグトレーラーロボ
1985年発売



BMR-04
ビッグマシンロボ
ビッグジェットヘリロボ
1985年発売



BMR-05
ビッグマシンロボ
ビッグシャトルロボ
1985年発売



W-MR-01 ダブルマシンロボ ジェットトランサー
1986年発売



W-MR-02 ダブルマシンロボ ヘリタンサー
1986年発売



W-MR-03 ダブルマシンロボ タンクトランサー
1986年発売



MRJW-3 ダブルマシンロボ ドリルヘリ
1986年発売



MRJW-4 ダブルマシンロボ ダブルジェット
1986年発売



MRBW-2 ダブルマシンロボ サイドランサー
1986年発売



KR-01 格闘技ロボ カラテロボ
1986年発売



KR-02 格闘技ロボ ジュウドウロボ
1986年発売



KR-03 格闘技ロボ レスラーロボ
1986年発売



MRC-4
格闘技ロボ ケンドーロボ
1986年発売



MRC-5
格闘技ロボ ケンポーロボ
1986年発売



MRC-6
格闘技ロボ ボクサーロボ
1986年発売

MACHINEROBO 1986•2001

CHAPTER | 02

p029



MRC DXバイカンフー パイルフォーメイションセット
1986年発売



MRC DXキャラコレクション ロムストール
（左はST版）1986年発売
（DXは1987年発売）



MRJ DXキャラコレクション ブルージェットロボ
（左はST版）1986年発売
（DXは1987年発売）



MRB DXキャラコレクション ロッドドリルロボ
（左はST版）1986年発売
（DXは1987年発売）



MRJ トリプルジム
1986年発売



MRB タフトレーラー
1986年発売



MRB プロトラックレーサー
1987年発売



バトルフレックス
1986年発売



ランドジャイアント32
1986年発売



MRJ バトルジャイラー
1986年発売



MRB バトランサー
1986年発売



MRB ランドファイター
1986年発売



MRBH-1
ホイールマン ホットロッドジョー
1987年発売



MRBH-2
ホイールマン エフワンジャック
1987年発売



MRBH-3
ホイールマン バギーウルフ
1987年発売



MRBH-4
ホイールマン ドラッグサム
1987年発売



MRBH-5
ホイールマン
ロータリーキッド
1987年発売



MRBH-6
ホイールマン
ツインカムジミー
1987年発売



MRG デビルサターン6
1986年発売



MRG バリガールX
1986年発売



MRR-1
岩石超人 バトルロック
1986年発売



MRR-2
岩石超人 メカロック
1986年発売



MRR-3
岩石超人 ガッツロック
1986年発売



MRR-4
岩石超人 マスクロック
1986年発売



MRR-5
岩石超人 マグナロック
1986年発売



MRR-6
岩石超人 クロスロック
1986年発売



MRR-7
宝石超人 ダイヤマン
1987年発売



MRR-8
宝石超人 ルビーマン
1987年発売



MRR-9
宝石超人 アンバーマン
1987年発売



MRGR-1
岩石超人 デビルロック
1986年発売



MRGR-2
岩石超人 ガイガーロック
1986年発売



MRGR-3
岩石超人 ダブルロック
1986年発売



MRGR-4
岩石超人 アマゾンロック
1986年発売



MRGR-5
岩石超人 ブラッディロック
1986年発売



MRGR-6
岩石超人 サンドロック
1986年発売



MRR 岩石恐竜 ロックドン
1986年発売



MRR 岩石恐竜 ロックギラン
1986年発売



MRR 岩石超人専用マシン ロックコマンダー
1986年発売



BH-01 パワーライザー
1987年発売



BH-02 マッハブラスター
1987年発売



BH-03 ドリルクラッシャー
1987年発売



BH-04 ガッタイザウラー
1987年発売



BH-05 アールジェタン
1987年発売



BH-06 ジェットライザー
1987年発売



BH-07 バトルライザー
1987年発売



W-01 ウイナーロボ
テスタロッサウイナー
1988年発売



W-02 ウイナーロボ
トラックウイナー
1988年発売



W-03 ウイナーロボ
ポリスウイナー
1988年発売



W-04 ウイナーロボ
バギーウイナー
1988年発売



W-05 ウイナーロボ
エフワンウイナー
1988年発売



W-06 ウイナーロボ
イーグルウイナー
1988年発売



W-07 ウイナーロボ
ファイアーウイナー
1988年発売



W-08 ウイナーロボ
ポルシェウイナー
1988年発売



ウイナーロボ ロボシューター
1988年発売



ウイナーロボ 重機動トランスポーター サンダーミッション
1988年抽選頒布



CG-01 シージーロボ
パトカーシージー
1993年発売



CG-02 シージーロボ
ファイヤーシージー
1993年発売

INDEX



CG-03 シーシーロボ
レスキューシーシー
1993年発売



CG-04 シーシーロボ
キャリアーシーシー
1993年発売



CG-05 シーシーロボ
ヨンクシーシー
1993年発売



CG-06 シーシーロボ
スパイシーシー
1993年発売



CG-07 シーシーロボ
アーマーシーシー
1993年発売



CG-08 シーシーロボ
のぞみシーシー
1993年発売



CG-09 シーシーロボ
ダンプシーシー
1993年発売



CG-10 シーシーロボ
クレーンシーシー
1993年発売



CG-11 シーシーロボ
シャベルシーシー
1993年発売



CG-12 シーシーロボ
つばさシーシー
1993年発売



CG-13 シーシーロボ
ドーザーシーシー
1993年発売



CG-14 シーシーロボ
シャトルシーシー
1993年発売

パッケージバリエーション研究 p046
マシンロボ デザインワークスPART1 p048



マシンロボGP
2001年発売

MACHINEROBO 2002•2005

CHAPTER | 03

p057



レスキュー合体シリーズ01
ハイパージェットロボ
2002年発売



レスキュー合体シリーズ02
ハイパーポリスロボ
2002年発売



レスキュー合体シリーズ03
ハイパードリルロボ
2002年発売



レスキュー合体シリーズ04
ハイパーファイヤーロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ05
ハイパーシャイロロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ06
ハイパーステルスロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ07
ハイパーサブマリンロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ08
ハイパーシャトルロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ09
BLハイパーファイヤーロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ10
BLハイパーポリスロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ11
BLハイパードリルロボ
2003年発売



レスキュー合体シリーズ12
ハイパーVステルスロボ
2003年発売



DXマシンコマンダーロボ
2001年発売



救急起動 DXウイングライナーロボ
2003年発売



救急起動 DXサイレンキャリーロボ
2003年発売



救急起動 DXギアダンプロボ
2003年発売



出撃!MRR 大回転ベース
2003年発売


レスキューモバイル
K-BOY
2003年発売


MRV01 スペシャルエクス合体セット
バーニングカラー編
2003年発売


MRV02 スペシャルエクス合体セット
ブリザードカラー編
2003年発売


ムゲン合体シリーズ01
エアレオン
2003年発売


ムゲン合体シリーズ02
ヒートシュフノト
2003年発売


ムゲン合体シリーズ03
キャリーイーグル
2003年発売


ムゲン合体シリーズ04
ティグコング
2004年発売


ムゲン合体シリーズ05
エヴァライノス
2004年発売


ムゲン合体シリーズ06
セノンバイン
2004年発売


ムゲン合体シリーズ07
ファンクタイガー
2004年発売


ムゲン合体シリーズ08
ギャラクシーレックス
2004年発売


ムゲン合体シリーズ09
ヒートトリケラ
2004年発売


ムゲン合体シリーズ10
アイアンビートル
2004年発売


ムゲン合体シリーズ11
ジャンクスタッグ
2004年発売


ムゲン合体シリーズ12
カイザーコンドル
2004年発売


ムゲン合体シリーズ
ランチャーサウルス
2004年発売


ムゲン合体シリーズ
マッハプテラ
2005年発売

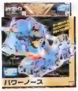

ムゲン合体シリーズ
ニードルステゴ
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
アサルトレオン
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
エナジーライノス
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
グレートレックス
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
オーバーライガン
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
パワーノース
2005年発売


ムゲン合体シリーズDX
DXノトエレファント
2004年発売


ムゲン合体シリーズDX
DXビクトリーレオン
2004年発売


ムゲンベースシリーズ01
獣基合体ムゲンポリス
2004年発売


ムゲンベースシリーズ02
獣基合体ムゲンファイヤー
2004年発売


ムゲンベースシリーズ03
獣基合体ムゲンビルダー
2005年発売


ムゲンベースシリーズ04
獣基合体ムゲンヘラクレス
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
ムゲン三獣士クエストナイト
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
ムゲン三獣士レイザーニンジャ
2005年発売


ムゲン合体シリーズ
ムゲン三獣士セイブガンマン
2005年発売

INDEX



MACHINEROBO 1982•1986

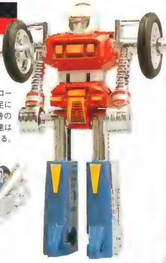
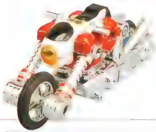
CHAPTER 01

マシンロボ（オリジナルシリーズ）

マシンロボ600シリーズ

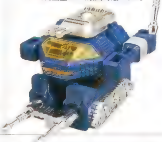
MR-01
バイクロボ

バイクに変形し、狭い道もすばやく動き回る。エンジン部分の変化したイオノイド・レーザー・ブラスターの他、肩に装着された車輪の回転で発する超音波、ソニック・ローラーも武器に使う。ロボットから、手足に車輪を挟み込む形で変形。マシン時の全長3.2m、総重量は2.3t。最高時速は420kmで、垂直の壁も登ることができる。

MR-02
バトルロボ

バトルタンクに変形する。戦闘用に進化を遂げており、250万サイクルの高周波を発する120mmイオノイド高周波銃や、背中の380mmイオノイド分子破壊砲といった強力な武装を誇る。折りたたんだ脚部の先端に高周波銃を取り付けて変形。マシン時は全長11.5m、総重量390t、最高時速160km。

MR-03
ジェットロボ

ジェットに変形。頭部のロムトロン・レーダー・スキャナーで空中から敵の動きを監視し、戦闘時には翼端のイオノイド・バルカン砲で多量の弾丸を浴びせる。脚を縮めると同時にジェット後部のバーニアが露出。肘とつま先の車輪でコロ走行も行なえる。マシン時には全長21.3m、総重量220t、最高速度はマッハ9.2に達する。



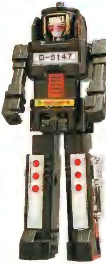

MR-04
ジャイロロボ

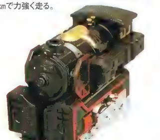
空中を自在に飛ぶことが可能な小型ヘリコプターに変形。硬度18のイオノイド鉱製ローターは、ステロイド・チョッパーとして敵を切り裂く武器となる。後部の垂直ローターを脚の間に挟んで変形完了。マシン時の全長15.2m、総重量58t。最高速度はマッハ6.4と、ヘリコプターとしては驚異的な速度である。




MR-05
スチームロボ

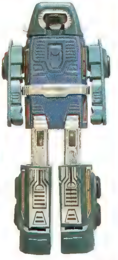
外見は蒸気機関車に変形するが、動力はロムトロン核融合炉による。4Dワープ・テレポーターによる瞬間移動能力をもち、腹部のオキシゾン・スモーク・ディスチャージャーからは酸化ガスを放出する。SFマシンを模した最初の6体の中では異色のモチーフ。マシン時には全長15.88m、総重量1,215t、最高時速118kmで力強く走る。





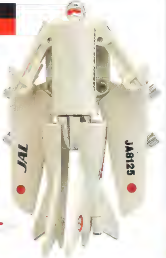
MR-06
ハイウェイロボ

6輪のハイウェイバスに変形する。頭部にイオノイド・アンチレーダー・スキャナーを備えており、敵のレーダーの逆探知・攪乱・破壊が可能。電子戦で活躍する。頭部を回転させて手足を収納するというオーソドックスな変形。マシン時の全長12.6m、総重量152t、最高時速285kmでハイウェイを疾走する。




MR-B747(JAL)
ジャンボジェットロボ

ボーイング747ジャンボジェットに変形。JAL国際線に乗ると貰うことができた非売品で、新規金型で作られている。後に「バトルアーマー5発売記念クイズキャンペーン」の賞品にも使用された。



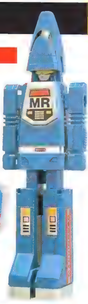


変身ボールペン

1985年の「マシンロボワールドキャンペーン」の景品としてプレゼントされた。変形することで芯が露出する構造になっており、実際にボールペンとして使用可能。ボディカラーとインクは黒と青の2種類がある。







カラーバリエーション

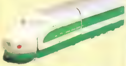
600シリーズは発売時期による仕様違いが存在する。また、雑誌企画やキャンペーン用の特別カラーアイテムも製作されている。

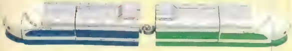
MR-12
新幹線ロボ
東北新幹線





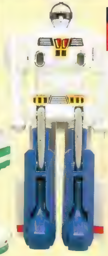
1982年6月の東北新幹線開通に合わせて発売された東北新幹線バージョン。スカート部分の雪よけはシール処理で再現されている。新幹線ロボには脚の伸縮の長さやメッキの有無、腕の形状など、製造時期によって多くの改良が加えられている。

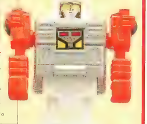




▼連結器パーツが付属しており、2体による連結が可能となっている。

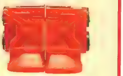
MR-31
セスナロボ
ホワイトボディ



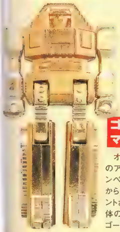


胸の部分が白で彩色された初回生産版。脚の部分も紺から青へと成型色が変更されている。

ミキサーや脚などにメッキ、彩色が施されていないもの。初期に混入されていたと思われる。



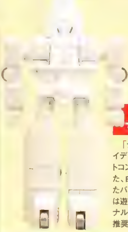
MR-36
ミキサーロボ
メッキなしバージョン





ゴールドマシンロボ

オリジナル・マシンロボのアイディアを募るキャンペーンで、応募者の中から毎月100名にプレゼントされたもの。写真の2体の他にジェットロボのゴールド版もあった。





ホワイトマシンロボ

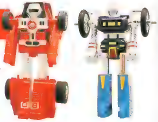
「テレビランド」のアイディア募集かペイントコンテストで使用された、白一色で成型されたバリエーション。当時は遊び方として、オリジナル改造や塗り替えが推奨されていた。

マシンロボベスト5

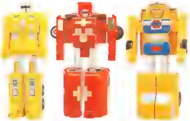
「マシンロボベスト5」はミニカーのセット売りを意識したもので、人気アイテムのカラーバリエーションが5台セットになっている。

マシンロボベスト5 スペシャルシリーズ

緊急車両など特殊マシン5体セット バイクロボ、バギーロボ、ファイアーロボ、パトカーロボ、救急ロボで構成されている。







マシンロボベスト5 スカイマシンシリーズ

航空マシン5体セット。ジェットロボ、ジャイロロボ、シャトルロボ、ハリアーロボ、イーグルロボで構成。シャトルロボは胸のシールのみの変更である



マシンロボベスト5 ハイマシンシリーズ

地上車両5体セット。スーパーカーロボ、バギーロボ、パトカーロボ、ポルシェロボ、カウンタックロボで構成。パトカーロボからはパトランプが削除され、一般車仕様となっている



マシンロボベスト5 コンストラクトシリーズ

建設車両5体セット。ダンプロボ、ブルドーザーロボ、トレーラーロボ、クレーンロボ、ジープロボで構成されている

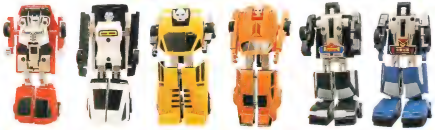


マシンパズラー

6台のマシンロボが完全合体。その合体は、一切の余剰パーツが存在しないという、1980年代の合体ロボットとしては稀有なギミックであった。



パワーと機動力を最大限に生かすために進化した合体マシンロボ。写真左からそれぞれ、コルベット、セリカXX、カウンタックLP500、ポルシェ930T、ベンツ500SLC、フェアレディ300ZXに変形。イオノイド・スーパー・チャージャーによりさらなるパワーアップが可能だ。合体強化用にゴムベルトが付属。





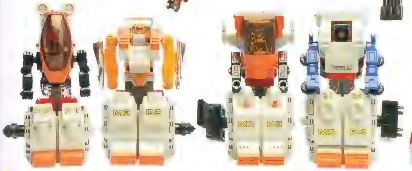
バトルアーマー5

600シリーズの拡張用アイテムで、パワーマシンとパワースーツにマシンロボを乗せ、さらに合体することもできる。

マシンロボが搭乗する対デビルインベーダー用ロボット。中枢のパワーマシンと4体のパワースーツが合体する。中心となるバトルコマンダージェットは、マッハ14.2で飛行し、各パワースーツに指令を出すメインコンピュータを搭載。各パワースーツはそれぞれ、早期警戒、情報伝達、空中戦、水中戦の機能を備えている。体長53.48m、体重853t。







ランドコマンダー5

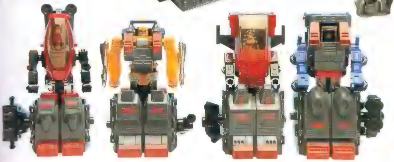
バトルアーマー5と同様のコンセプトで開発された、陸戦用パワースーツシステム。

地上戦闘用の合体強化パワースーツ。バトルアーマー5と同じく、中枢となるコマンダータンクを中心に4体のパワースーツが合体して完成する。パワーは収納する5体のマシンロボを合わせたものより強くなり、強大な敵との戦いで威力を発揮する。拳パーツは踵に収納でき、ユニットガンは分割してパワースーツに取り付けられた。





▼それぞれがパワースーツを装着した状態。各マシンロボに適正のパワースーツが存在しており、商品付属の一覧表を参考に装着させるという形式になっている。



ジェットキャリー



マシンロボ専用キャリアーでマシンロボ戦隊の強力移動基地。トラクターに3台、トレーラーに4台の600シリーズを搭載する。また、トレーラーのルーフを倒せば、ロボモードで乗せることも可能だ。全長48.2m、重量790t。最高時速144km。

▲トラクター（先導車）部分は電動で4WD走行する。



バトルベース





マシンロボ移動基地。移動モードから発進モードへ変形。発進モードの上部はフレキシブルコックピットとなり、ロムトロン・マルチレーダー、多機能砲イオノイドハイパークラッシャーを装備する。また、高速スクランブルエレベーターやスクランブルシューターで発進、格納遊びがワイドに楽しめる。



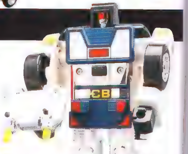
▶ジェットギャリーのトラクターと合体すれば、電動走行も可能。イオノイドハイパークラッシャーは移動モードでも使用できる



コンバットバギー



マシンロボ専用キャリアーで、大型ロボへ変形できる。武器はイオノイドギャザードミサイル。マシンモードではフリクション走行も可能。脚部とキャリア部分の変形ギミックに工夫の跡が感じられる。



▶マシンモードにはキャリア部分とコックピットの両方に600シリーズを乗せることができる。



デビルインベーダー

マシンロボ・ワールドに敵キャラクターが登場。デビルインベーダーは、別次元空間キャスモゾーンで、異常適応ロボとなったマシンロボの仲間という、硬質な設定のもとに作られたキャラクターである。全5体が登場した。

MRD-101 キャスモドン

キャスモゾーンの深海や沼地に適応したデビルインベーダー。武器はデビル・ソニック砲と、頭部の角から発射する強力光線キャスモ・メーザー。両腕はあらゆる物質を切り裂くハサミ、バインド・ソードとなっている。





MRD-102 ファルゴス

キャスモゾーンの火山地帯に適応し、デビルインベーダーとなった。溶岩のエネルギーを求めて地球を攻撃する。武器は溶岩エネルギーを放射するプロミネンス・レーザーとデビル・ソニック砲、両手のブレードカッター。





MRD-103 ザリオス

キャスモゾーンの砂漠地帯で異常適応ロボに変化した。重量を制御するサイクロン・ディフェンダーと腕のニュートロン・チョッパーで何でも切断する。ボディにはキャスモ・エナジー増幅炉を内蔵し、高温で水のない砂漠で長時間隠れることができる。

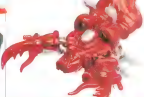




MRD-104 ギルディス

キャスモゾーンのジャングル地帯で誕生したデビルインベーダー。腕の熱線砲ギルド・ブラスターであらゆる物質を溶かしてしまう。両腕のギルド・カッターも強力な武器だ。ボディにキャスモ・エナジー増幅炉を内蔵して高温多湿の場所でも行動できる。





MRD-105 バルダス

キャスモゾーンの岩山地帯に適応したデビルインベーダー。翼に付いたバルド・スレッダーで敵を切り裂く。腕の爪バルド・アイアンはダイヤモンドさえも粉々にする。なお、デビルインベーダーは適応した場所によって身長、体重などが変化するという設定であった。

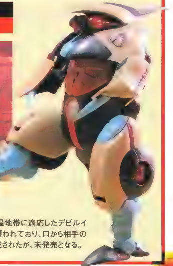




幻のデビルインベーダー ヘルバイラ



▲試作品も製作された。なお、手前のファルゴスも試作版。



キャスモゾーンの荒地だらけの高温地帯に適応したデビルインベーダー。全身が堅いアーマーで覆われており、口から相手のエネルギーを吸収する。書籍にも掲載されたが、未発売となる。

マシンロボDX／スケールロボ

1983年度にスタートした、マシンロボのグレードアップシリーズ。ロボよりもマシンのディテール再現へ大きく傾倒したコンセプトと、ウォーカーロボと呼ばれるSF濃度の高いロボットのデザインは空前絶後といえる。

サイコロイド



ウェッジシェイプボディのフューチャーマシンから変形。頭部からミサイルを発射する。『スペースコブラ』のアイテムとして発売されたが、TV本編にはカーモードのみ登場。シートにはコブラとレディが乗る。



◀胸部貼付のステッカーが異なる後期版。



MR-DX02 フェアレディ280ZTバールーフ



1980年に登場した、S130型フェアレディのTバールーフタイプをモデルにしたマシンロボ。このアイテムから正式に「マシンロボDX」としてスタートした。



◀ルーフの黒いカラーバリエーションも発売



MR-DX03 ポルシェ928S



ポップアップ式ヘッドランプが特徴のポルシェ928Sがウォーカーロボへ変形する。MR-DX02と同様に、カーモードでリアゲートが開閉するギミックがある。



◀カラーバリエーションとして、シルバーのボディカラーも発売されている



MR-DX04 レオパルドA4



西ドイツの戦車、レオパルドA4が変形。マシンロボDXの、ミリタリーシリーズ第1弾となる。砲身はリアルタイプとバズーカタイプの2種が付属し、後者は玉を発射する。なお、砲身は腕にジョイントできた。



◀中間モードの走行タイプにも変形可能。



MR-DX05 フォルクスワーゲン1303Sビートル



サンルーフ仕様のワーゲンビートルが変形。本商品から武器が付属するようになり、レーザー砲がフロントウィンドウ、または手に持たせられる。



◀カラーバリエーションとして、レッドボディのビートルも発売された。



MR-DX06 スケールロボ サラディンMKII



第6弾より、シリーズ名が「スケールロボ」へ変更。サラディンはロボのプロポーションも従来とイメージを変えた。マシンガンはボディに収納できる。



◀オリーブドラブのカラーバリエーションも発売。



…ビッグマシンロボ

アメリカ市場で展開されていた「スーパーゴーボッツ」の日本版。1985年導入。

MR-DX07 スケールロボ ポルシェ930ターボ



マシンロボDXの最終アイテムは原点に戻り、知名度の高いスポーツカーとなる。武装はルーフに取り付けられるポルシェ銃の他、頭部を上にスライドすると機銃が出現する。

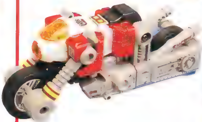
◀ボディカラーはシルバーの他にホワイトも発売





BMR-01 バイクロボ

デビルインベーダーとの戦いの中で、MR-01バイクロボがパワーアップしたという設定。600シリーズのときは一度取り外す必要のあった両輪とエンジンを、ボディに取り付けたままで変形が可能となったのが特徴である。

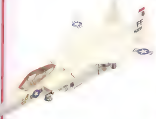




BMR-02 ビッグイーグルロボ

MR-25イーグルロボのパワーアップバージョン。変形システムに変化はないが、肩関節の自由度がアップしたこととライディングギアが格納できるようになった。なお、BMR-01と02はアメリカ版「ゴーボッツ」の主人公ゆえのセレクションであった。





BMR-03 ビッグトレーラーロボ

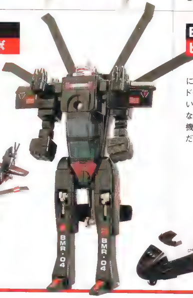
MR-18トレーラーロボがバージョンアップしたという設定。運転席が頭部になっているという、ビッグマシンロボの中で、唯一「マシンロボDX」の面影を残すアイテムである。トレーラー部分には6台の600シリーズを搭載可能。マシンモード両脇の煙突は、スタック・ガンとして両手に取り付けることができた。ロボモードのステッカーは初期がシルバー地で後期がホワイト地に変更されている。





BMR-04 ビッグジェットヘリロボ

MR-41アパッチロボがパワーアップした姿。マシンモチーフのみが同じで、ロボモードのデザインは完全に異なっている。ローターはロボへの変形途中に背部に取り付ける形だが、取り付け方が工夫されており、ローターが孔雀の羽のごときシルエットを形成する。

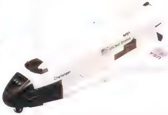




BMR-05 ビッグシャトルロボ

MR-14シャトルロボをベースにしたパワーアップ版。ロボモードは変形を含めて大きく異なっている。変形システムは大変複雑な構成で、胴体の大胆なスイング機構は特に名アイディアと言えるだろう。





ダブルマシンロボ

W-MR-01
ジェットトランサー

W-MR-011トレーラーとW-R-012イーグルが合体。トレーラーが腕、足、胸部とボディのほぼ全身となり、イーグルは頭部と胴体および背面を構成するという変則的な合体システムを採用している。ジェットトランサーのみ風防にクリアパーツを使用し、マシンの完成度も高い。



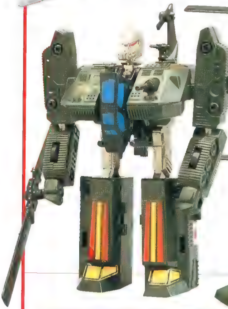


▼トレーラーの全長は18.12m、総重量373.5t、最高速度は時速105km。



▼イーグルの全長は19.43m、総重量は262t、最高速度はマッハ9.2。







▲ヘリは全長15.2m、総重量45t、最高速度は時速638km。

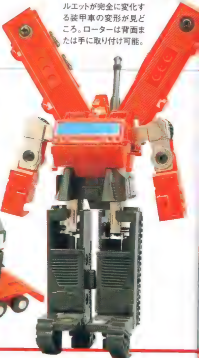


▶トレーラーの全長は18.12m、総重量373.5t、最高速度は時速105km

W-MR-02
ヘリタンサー



W-MR-021装甲車とW-R-022ヘリが合体する。装甲車がほぼ全身となり、ヘリのパーツはボディ中央の胸部、頭部、背面のみという大胆な合体である。シルエットが完全に変化する装甲車の変形が見どころ。ローターは背面または手に取り付け可能。



W-MR-03
タンクトランサー

W-MR-031トレーラーとW-R-032タンクが合体する。ジェットトランサーでは下半身になったトレーラーが上半身を構成するというコンセプト。ダブルマシンロボが目指す、新たな合体システムへの探求精神が窺える。荷台は巨大なウイングとなる。



▲トレーラーは全長12.28m、総重量218t、最高速度は時速186km。



▼タンクは全長7.79m、総重量263t、最高速度は時速92km



巨大化したデビルインベーダーを迎え撃つために、新たに進化したマシンロボである。ミリタリーマシンが合体する前期3体と、「クロノスの大逆襲」に合わせて発売されたSFマシンモチーフの後期3体にラインが二分された。

MRJW-3
ドリルヘリ



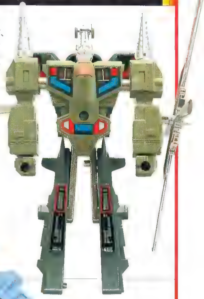
▼トランスポーターのメインシステムを構成するハイパーヘリ



◀ツインクラッシャードリル



ハイパーヘリとツインクラッシャードリルが合体したドリルヘリが、合体のパターンを変えて、ドリルヘリロボへ。ダブルマシンロボ後期のSFシリーズは、マシンモードの合体も重視する方向性となった。







▲高速戦闘機。ロボの胴体と脚部を構成する。



◀重爆撃機。ステルス戦闘機をイメージさせるデザインである

MRJW-4
ダブルジェット



重爆撃機と高速戦闘機が合体し、高速重爆撃機およびダブルジェットロボとなる。オプションパーツとしてロボのウイングに取り付けるハイパーミサイルと、高速重爆撃機用のスーパーナパーム弾が付属する。





▲バトルタンクはウォーカータイプに変形可能



MRBW-2
サイドランサー

オートバイとバトルタンクが合体してサイドカーへ、さらにサイドランサーとなる。上半身となるオートバイの変形がポイントで、タイヤが両肩の後ろに回るアイディアは特に傑作といえる。



▶オートバイ。オプションパーツのスタンドパーツを取り付けている

格闘技ロボ

格闘技ロボは当初、ベーシックな変形ロボとして考えられていたが、コンセプトが大きく変化し、フルアクション・モデルとなる。一時はマシンロボとは別のラインとされた時期も存在したが、最終的にシリーズの一環に加わった。

KR-01 カラテロボ

普段は空軍で空手を教えている。ジェット機はエネルギーチャージャーであり、プロテクターにもなる。オレンジのボディカラーはブルース・リーのトラックスーツを意識したものと思われる。





KR-02 ジュウドウロボ

砂漠で足腰の強化を兼ねた、サンドバギーとの合体訓練を受けている。格闘技ロボの基本仕様として、指は可動し、膝は二重関節で正座も可能。腰や首などにボールジョイントも多用されている。





KR-03 レスラーロボ

赤いスーパーカーがぴったりと似合う、陽気な性格をしている。小道具としてゴングがオマケに付属している。ボディはアマチュアレスラーのコスチュームがモチーフ。マシンにはKR-02と同様に武器を取り付けられる。





MRC-4 ケンドーロボ

後期発売の3種は『クロノスの大逆襲』の展開時に発売された。付属マシンは警察剣道からの連想でパトカーとなったと思われる。竹刀は長短の2本が付属。





MRC-5 ケンポーロボ

ドリルタンクと合体。スキンヘッドのごとき頭部は中国映画『少林寺』(1982)の影響を感じさせる。ちなみに格闘技ロボは『クロノスの大逆襲』ではクロノス族、『バトルハッカーズ』ではレッドナイツ隊に分類された。



◀ドリルタンクへ格納中。格闘技ロボの基本変形パターンだ。





MRC-6 ボクサーロボ

ヘリコプターと合体。これまでのロボを覆い隠す格納ではなく、マシンの一部に見えるように合体している。なお、ボクサーロボは『バトルハッカーズ』がTV初登場作品となった、唯一の格闘技ロボである。

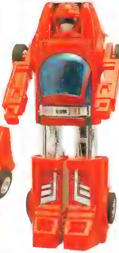




1980年代のマシンロボの中核を担った、80ミリサイズで統一された変形ロボシリーズ。小型ながらダイキャスト、クリア＆メッキパーツ、ゴムタイヤを多用したハイ・クオリティトイである。全54種類が発売された。

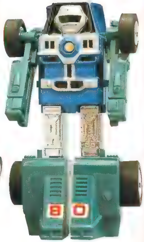
MR-07
スーパーカーロボ

都市での戦いに活躍するスーパーカーに変形。両腕の放出口からイオノイド・エネルギーを放電させ、エネルギーの剣、イオノイド・エナジー・サーベルとして敵を切りつける。運転席内部はシール処理によって再現されている。マシン時の全長5.2m、総重量12.8t。最高時速の620kmで走っても、他の車にぶつかることはない。

MR-08
バギーロボ

荒野や砂漠でも走り回ることのできるバギーに変形する。胸中央のイオノイド・スーパーソニック砲は300万サイクルの超音波で相手を破壊。ゴムタイヤは通常より大型のものが用いられている。マシン時の全長4.8m、総重量8.9t、最高時速226km。悪路走行用のコンピュータを備えている。

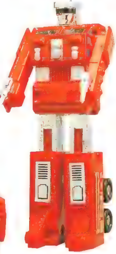
MR-09
ダンプロボ

ダンプトラックに変形する。胸部に備えたスーパー・サイコ・キャノンは弾道のコントロールができ、100%の命中率を誇る。ダンプの荷台には砂利のモールドも施されている。マシン時の全長9.3m、総重量260t、最高時速は220km。パワーに優れ、工事現場でも活躍している。




MR-10
ファイアーロボ

消防車に変形し、戦闘によって発生した火災を消火する。手持ちのイオノイド・フローズン・レイガンは、目標の熱を奪い取って凍らせる銃で、戦闘と消火の両方に活躍。頭部は全体にメッキを施され、フロン、グリルに変化する。マシン時の全長12.8m、総重量196t、最高時速340km。ハシゴは2段階に伸縮可能だ。

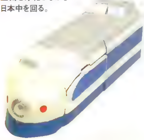
MR-11
ブルドーザーロボ

ブルドーザーに変形。ダンプロボと同じく工事現場の警護を行なう。手持ちのイオノイド・ヒート・バズーカは、敵をドロドロに溶かす強力な熱線を発射。これはマシン時にはマフラーとして装着される。かかとの変化したブレードは可動式。マシン時の全長8.6m、総重量280t、最高時速146kmで、押し潰し攻撃が得意である。




MR-12
新幹線ロボ

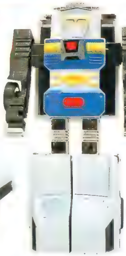
東海道新幹線に変形。腹部は太陽エネルギーを増幅・発射するソーラ・リフレクターとなっている。新幹線をモチーフとした変形ロボットとしては世界初。マシン時では全長24.9m、総重量600t、最高時速420km。イオノイド・アトモ・クリーナーで、空気を浄化しながら日本中を回る。




マシンロボ600シリーズ

MR-13
パトカーロボ

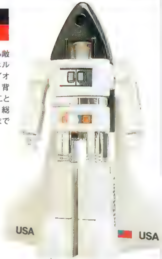
パトカーに変形。町に敵が現れた時に混乱を防ぐ役目を担う。胸には300万サイクルの超音波を発するイオノイド・スーパーソニック砲を、胸の両側には超長波長の赤外光線銃インフラレッド・レイガンを備えている。肩の付け根をスライドさせることで腕が収納可能になる。マシン時の全長は4.9m、総重量18t、最高時速436km。





MR-14
シャトルロボ

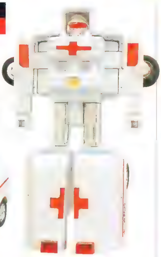
スペースシャトルに変形し、宇宙から敵の動きをキャッチする。イオノイド・エネルギーを高熱に変えて胸から発射するイオノイド・ヒート・ウェーブで敵を溶かす。背中に回された尾翼を脚の間から出すことで変形完了。マシン時は全長37.24m、総重量680t、最高時速は28,309kmにまで達する。

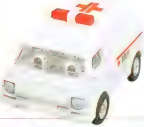




MR-15
救急ロボ

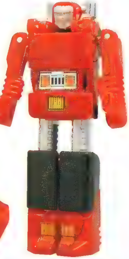
救急車に変形。オート・メディカル・コンピュータ・システムを備え、あらゆる病気や怪我を治すことができる。胸の赤十字とルーフのライトには、980,000ナノメートルの超長波赤外線を発するインフラレッド・レイガンを装備。運転席内部のメカも作り込まれている。マシン時の全長4.9m、総重量19.2t、最高時速372km。





MR-16
スクーターロボ

スクーターに変形する。イオノイド・アンチレーダー・スキャナーをもち、潜伏したデビルインベーダーを捜し出すのが任務。立ち上げた胸パネルと腕によって、スクーターのフロント部分が構成されるのが面白い。マシン時の全長は2.3m、総重量1.2t、最高時速320km。せまい道にも入り込み、敵を徹底的に追い詰める。





MR-17
ドリルロボ

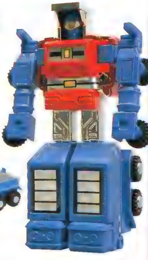
イオノイド・スーパードリルを備えたドリルタンクに変形。マグマ・エネルギーを吸収・増幅して胸から発射するイオノイド・マグマ・フラッシュで敵を溶かす。地中を走るためにキャタピラは機体上部にも存在。マシン時の全長13.4m、総重量298t。最高時速は地上で122km、地中では68kmとなる。

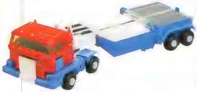




MR-18
トレーラーロボ

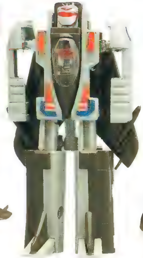
トレーラーに変形し、動けなくなった仲間の搬送を行なう。胸のイオノイド・ハイドロ・バズーカは、放射能を出さない小型の水素爆弾だ。頭部の収納に連動して、荷台との連結部分が出現。マシン時の全長18.6m、総重量320t、最高時速176km。他のマシンロボと組み合わせて遊ぶことができ、プレイバリューは高い。





MR-19
ハリアーロボ

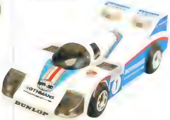
垂直離着陸が可能なハリアー戦闘機に変形する。翼に備えたイオノイド・サイドワインダーAMXは、自動追尾装置により確実に敵を撃破可能。変形時には背中に折りたたまれていた主翼を展開、腕はエアインテークとなる。マシン時の全長13.91m、総重量81.65t。最高速度はマッハ7.7である。

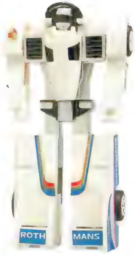




MR-20
ポルシェロボ

ポルシェ956に変形。レースに集まる高性能マシンを守るため、自らもレースに参加しながら警戒を行なう。すばやい動きを可能とし、胸のイオノイド・ターボ・キャノンも強力である。フロントスポイラーは頭の後ろから展開。頭部は運転席の中に納まる。マシン時の全長4.9m、総重量7.3t、最高時速603km。





MR-21
カウンタックロボ

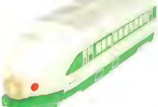
カウンタックLP500Sに変形。両手のヘッドライトにある放射口からイオノイド・エネルギーを放電させて作るイオノイド・エナジー・サーベルで、敵を一刀両断にする。マシン時の全長は4.14m、総重量11.93t、最高時速620km。すべるようにハイウェイを走り、鋭いボディによる体当たりで敵を真っ二つにすることもできる。

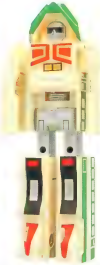




MR-22
ニュー新幹線ロボ

新幹線ロボの第2号で、上越新幹線に変形する。パワー、技ともに強化されており、胸のイオノイドスーパー・ソーラ・リフレクターは、太陽エネルギーを利用して熱線を発射する。胸のパネルや腰の回転など、変形パターンにも工夫が凝らされている。マシン時の全長24.9m、総重量600t。最高時速も490kmとアップした。





MR-23
ミサイルタンクロボ

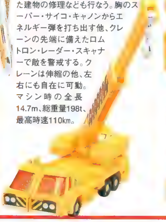
遠距離の敵と戦うためにミサイルタンクに変形。自動追尾装置を備えたM33イオノイド対戦車ミサイルは、敵が死角に入っていても命中する。脚部は大きく開いてボディ側面に変化。腕の可動を利用してミサイルの仰角を調整することもできる。マシン時の全長は8.3m、総重量253t。最高時速は94kmと遅いが、戦いでは大活躍する。





MR-24
クレーンロボ

クレーン車に変形、敵に破壊された建物の修理なども行なう。胸のスーパー・サイコ・キャノンからエネルギー弾を打ち出す他、クレーンの先端に備えたロムトロン・レーダー・スキャナーで敵を警戒する。クレーンは伸縮の他、左右にも自在に可動。マシン時の全長14.7m、総重量198t、最高時速110km。





マシンロボ600シリーズ

MR-25
イーグルロボ

F-15イーグル戦闘機に変形する。空中戦を得意とし、翼の下に備えたイオノイド自動追尾スパローは、ロムトロン・コンピュータの制御で100%の命中率を誇る。マシン時の全長は19.43m、総重量254t。最高速度はマッハ9.8で、急降下、急上昇などの複雑な動きもこなす。





MR-26
清掃車ロボ

清掃車に変形。荷台にイオノイド・エネルギー変換装置をもち、汚染物質をエネルギーに変える。胸にはイオノイド・エネルギー収束砲を装備。胸がいったん上に開き、腕を中に納める構造となっている。マシン時の全長6.2m、総重量54.15t、最高時速214km。ゴミの取り込み口は可動式。

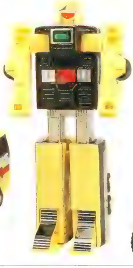




MR-27
2階バスロボ

ダブルデッカーのバスに変形し、乗客を守る。イオノイドG制御砲は2門あり、胸の砲で重力を増加、腹の砲で重力を減少させることが可能。変形後の車体にはクリアパーツが多用され、バスとしてのリアルさを保っている。マシン時の全長12.03m、総重量142t、最高時速260km。





MR-28
ジープロボ

J57ジープに変形。荒野や砂漠での戦闘を得意としている。イオノイド分子破壊銃α3は、物質の分子結合をバラバラにして消滅させるもの。180度に開いた脚を付け根から回転させる変形方法が面白い。マシン時の全長は4.2m、総重量28t、最高時速238km。





MR-29
ユーフォーロボ

宇宙空間での戦いに適したユーフォー型に変形。腕の円盤部分にはイオノイド・プラズマ砲とロムトロン粒子砲を備え、高い攻撃力を誇る。腕と胴体の間に脚を収納、噴射ノズルに変化する。マシン時の全長9.8m、総重量157t。宇宙空間では加速度的にスピードが増加するため、最高速度の測定は不能である。

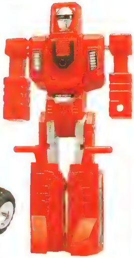




MR-30
三輪バギーロボ

砂漠、海岸などを走る三輪バギーに変形。主な任務は偵察だが、胸のイオノイド・スーパーソニック砲から放たれる300万サイクルの超音波で、戦闘も可能。脚はそれぞれ左右に分割され、3つの車輪を保持する形になる。マシン時の全長2.3m、総重量21t。最高時速は164kmで、激しいジャンプなども得意とする。





MR-31
セスナロボ

セスナに変形し、海上での偵察や救助を行なう。胸にあるオキシジン・スモーク・ディスチャージャーは、強力な酸化ガスで敵をサビつかせてしまう。主翼・尾翼とも大きく広がるため、変形によって外見上のの大きさがかなり変化するのが特徴。マシン時は全長8.2m、総重量5.87tで、最高時速708kmで飛行する。





MR-32
エフワンロボ

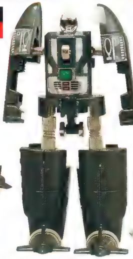
ルノーRE-20ターボに変形。胸のイオノイド・ターボ・キャノンから、イオノイド・エネルギーを集中して発射する。脚部のカバーを回転させてサイドボディとするなど、非常に複雑な変形をこなす。マシン時の全長3.89m、総重量6.8t。最高時速は680kmだが、レースでは調整のためにパワーを抑えている。





MR-33
サブマリンロボ

ポセイドン型潜水艦に変形し、潜水したまま1年以上もパトロールを行なえる。水中から発射可能な大陸間弾道弾イオノイド・トライデント12基と、水中ミサイルのアクア・ポセイドン4基を備えている。マシン時の全長170.7m、総重量187,000t。水中速力は64ノットで、潜航深度は9,800mにも達する。





MR-34
フォークリフトロボ

フォークリフトに変形し、倉庫で活躍する。リフトのツメ部分にあるイオノイド電磁（E.M.）カッターはあらゆる物を切り裂き、ロボット時にも使用できる。胴体前面にたたまれていたパーツを展開すると運転席が出現。マシン時の全長5.2m、総重量89t、最高時速105km。リフトの上下動も再現可能。





MR-35
オフロードロボ

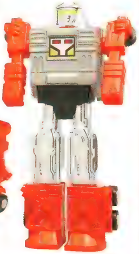
荒野もパワフルに走破する4WDに変形。胸のフォッグ・ランプはイオノイド・ハロゲン・ビーム砲となっており、高熱ビームで敵を溶かす。胸にセットされていたフロントガードは、車体前面にセットされる。マシン時の全長4.7m、総重量23t。最高時速は262kmで、敵が砂漠に隠れても、フルスピードで追い詰める。





MR-36
ミキサーロボ

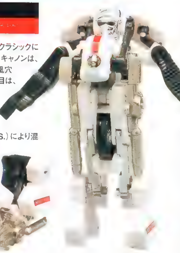
ミキサー車に変形。攻撃で破壊されたビルやハイウェイをすばやく直す。胸部分が運転台に、頭部はミキサーに変化する。マシン時の全長7.9m、総重量195t、最高時速194km。ミキサーの高速回転によって電磁波の竜巻を起こすイオノイド・パワー・ストーマーを使い、敵をバラバラにする。





MR-37 ハーレーロボ

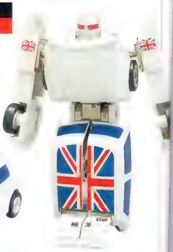
FLHCエレクトラ・グライド・クラシックに変形。胸のイオノイド・スター・キャノンは、強力なビームで敵に星型の風穴を開けてしまう。バイクの3作目は、リアリティを重視したモチーフとなった。マシン時の全長2.68m、総重量3.29t、最高時速238km。オート・クルージング・システム（A.C.S.）により混んだ道も走り抜ける。





MR-38 ミニクーパーロボ

ミニクーパー1300Sに変形。小さい体を生かして町中のパトロールを行なっている。胸から熱エネルギーを発射するイオノイド・ヒート・バズーカや腕の車輪のソニック・ローラーで敵と戦う。腰から下が180度回転。車体に屋根をかぶせるように変形する。マシン時の全長3.3m、総重量6.98t、最高時速314km。





MR-39 ゼロ戦ロボ

零式艦上戦闘機に変形。飛行性能はジェットに劣るが、熱戦銃の12.7mmイオノイド・レーザー・ブラスター、7.8mmロムトロン粒子砲、プロペラで切り裂くイオノイド・ゼロ・チョッパー、翼に懸架されたロムトロン・ゼロ・ボンブといった強力な兵器を装備している。マシン時の全長9.24m、総重量29.52t、最高時速1,120km。

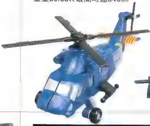




MR-40 カマンロボ

カマンSH-2シースプライトに変形。空中にとどまることができ、一カ所で敵を監視し続ける。両脇に備えたミサイルは自動追尾装置を備えたRX-20イオノイド・スネークアイ。ローターは敵を切り裂くジャイロ・カッターとなる。ローターの基部を回すことで頭部が出現。マシン時の全長16m、総重量60.33t、最高時速540km





MR-41 アパッチロボ

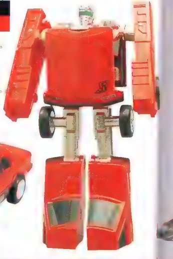
AH-64アパッチに変形。待ち伏せや奇襲など、忍者のような戦いをする。高速飛行中にも、翼に備えたイオノイド・ヘルファイアGR-Xや、両脇のタレット分子破壊砲で攻撃が可能。ロボット時には腕の小型ローターも敵に切りつける武器として使う。マシン時の全長15.08m、総重量46.2t、最高時速614km。





MR-42 スカイラインロボ

スカイライン2000RSターボに変形。秘密偵察活動を任務としている。戦闘では胸のボンネットを開き、7色のレーザー光線でどんなものも焼き切るイオノイド・レーザー・カッターを発射。マシン時の全長4.62m、総重量12.35t、最高時速472km。一般的な車の外見のため、敵の目をかいくぐることができる。





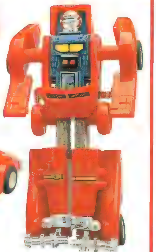
MR-43
ホットロッドロボ

超強力なエンジンを搭載したカマロZ28に変形。万能支援型で、どんな場所にでもかけつける。足のホイールにあるイオノイド・メーザー・バルカンからは、高エネルギー弾を高速発射。マシン時の全長4.8m、総重量13.4t、最高時速416km。ホットロッドを象徴するエンジンやエキゾーストパイプにはメッキが施されている。




MR-44
クラシックロボ

美しいクラシックスタイルのエクスキャリバーに変形。市街地での戦闘を任務としている。胸のイオノイド・ファイアー・キャノンは火の玉を発射して敵の動きを止めるもの。前部・後部のバンパーとも変形に一役買っているのが印象的だ。マシン時の全長5.12m、総重量18.2t、最高時速280km。



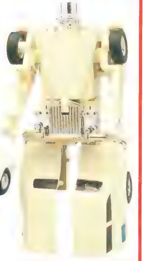
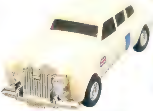

MR-45
ブラックバードロボ

SR-71ブラックバードに変形。高高度の偵察が任務で、ステルス性にも優れている。腕を高速回転させるイオノイド・ソニック・ウェイブで超音波の竜巻を起こし、敵を粉々にしてしまう。腕と脚が組み合わさって2基のエンジンを構成。マシン時の全長37.74m、総重量770t。最高速度はマッハ6.2で高度2万m以上を飛行する。



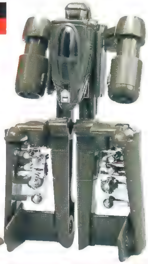

MR-46
リムジンロボ

ロールスロイスのファンタムⅥに変形。優れたコンピュータをもち、ビル街の戦闘でどう動くべきかをすばやく計算する。全身のイオノイド・エネルギーを、イオノイド・レーザー・ブレストで胸から一気に放出する。腕のスライドに合わせて、独特な形状の頭部が出現。マシン時の全長6.04m、総重量27.42t、最高時速412km。

MR-47
フェアチャイルドロボ

フェアチャイルドA-10AサンダーボルトⅡに変形。空中から地上の仲間を支援する。電波誘導の空対地イオノイド・ホーミング・ミサイルや、至近距離用のイオノイドM70ポッドロケットを装備。主翼の折りたたまれた脚からは全兵器が前面に向けられている。マシン時の全長16.26m、総重量215t、最高速度マッハ1.48。




MR-48
フェアレディロボ

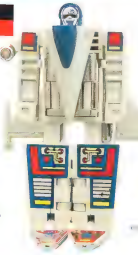
フェアレディ300ZXに変形。優れたスピードをもち、早期反撃を任務とする。胸のZマークにはイオノイド・レーザー・カッター、肩の車輪にはソニック・ローラー、ヘッドライトにはM70ポッドロケットと、装備は多彩。頭部は運転席内で前方を向く構造になっている。マシン時の全長4.33m、総重量13.25t、最高時速470km。




マシンロボ600シリーズ

MR-49 ファルコンロボ

F-16ファイティング・ファルコンに変形。空中戦を得意とし、500km以上離れた敵を撃墜できる。翼に備えた2基のイオノイド・フェニックス・ミサイルAIM-CXは、独立して敵を追尾可能。全体を左右から折りたたむ観音開きのような変形が印象的である。マシン時の全長14.52m、総重量98.15t、最高速度マッハ4.4。





MR-50 バートルロボ

海上救難用ヘリコプターKV-107Ⅱ-5に変形する。変形時に腕にセットされる2基のローターは腕にセット可能で、敵を切り裂くジャイロ・カッターとなる。コックピットのあったスペースに腕が収納されるなど、シンプルながらも無駄のない構造で変形する。マシン時の全長は18.97m、総重量62.8tで、最高時速は492.3km。





MR-51 ファントムロボ

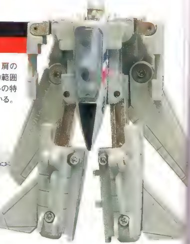
F-4Jファントムに変形。装備の選択によって空対空、空対地のどちらにも対応可能である。翼には自動追尾装置を備えた小型核弾頭ミサイルのAAMイオノイド・スパローを懸架する他、M80Aイオノイド・バルカン砲も装備。マシン時の全長17.79m、総重量135.5t、最高速度マッハ4.8。





MR-52 トムキャットロボ

F-14Aトムキャットに変形。肩の関節は3重に入っており、可動範囲は広い。変形後は、トムキャットの特徴である可変翼も再現されている。





MR-53 アポロロボ

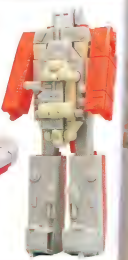
サターン5型ロケットに変形。強力なパンチ力をもつ他、足の裏から熱線を噴射して敵を吹き飛ばすこともできる。ロケットは細身だが、機体を左右に開くことで横幅を増し、パワフルな印象を与えている。マシン時の全長111m、総重量2900t。

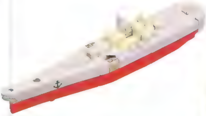


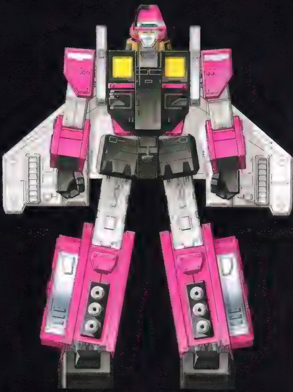


MR-54 バトルシップロボ

ニュージャージー型戦艦に変形。大口径の強力破壊砲を装備しており、砲撃で山をも崩すことができる。船腹が分かれて腕に変化し、空いた背中には艦首がぴたりと折りたたまれる。マシン時の全長270m、総重量13,600tと、変形後のマシンとしては最大クラスである。







MACHINEROBO 1986•2001

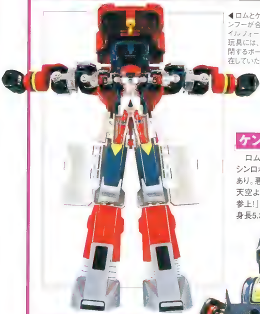
CHAPTER 02

マシンロボ クロノスの大逆襲
マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ
ウイナーロボ
シージーロボ
マシンロボGP



バイカンフー

TVアニメーション「マシンロボ クロノスの大逆襲」の主人公ロボ、その名はバイカンフー。ダイキャスト製のボディも雄々しい、DXアイテムで発売された。



◀ロムとケンリュウ、バイカンフーが合身した状態をパイルフォーメイションと呼ぶ。玩具には、ロムの胸部が開閉するボーナスギミックも存在していた

バイカンフー



「天よ、地よ、火よ、水よ、我に力を与えたまえ!」の叫びに応えて出現する、クロノス族最大の戦士。武器は剣狼とパイルガード(狼の盾)。身長12.5m、体重380t。

ケンリュウ

ロムが合身する中型マシンロボ。「闇あるところ光あり。悪あるところ正義あり 天空よりの使者ケンリュウ参上!」の口上とともに登場。身長5.3m、体重105t。



ロム・ストール

クロノス族の族長キライの息子で、天空宙心拳の使い手。守り刀の剣狼でケンリュウを召還する。身長2.3m、体重1.5t





レイナ・ストール

ロムの妹。兄と同様に天空宙心拳をマスターしている。第41話ではパワーライザーに搭乗して戦ったこともある。なお、写真はブルージェットのプラスチックモデルに付属したレイナに彩色を施したものである



▼[illegible]ロムの対比。三身合体システムは「DX分身合体コーディアン」を引き継いだものだが、金型などの流用は一切ない新規アイテムである



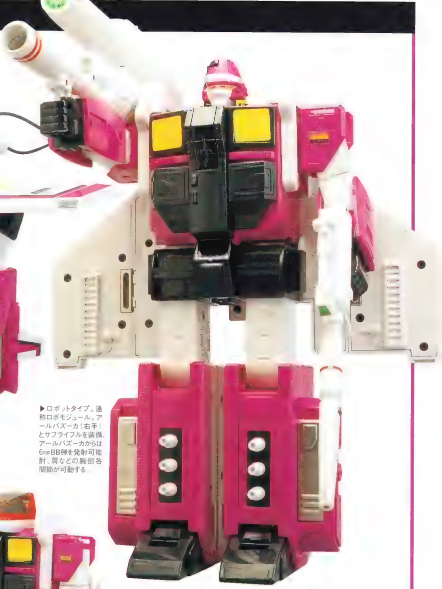
▲ クロノスの大逆襲 シリーズ後半でロムはブレーザーカノンを装備するが、DXバイカンフーにもブレーザーカノンをセットする計画があり、写真のごとく試作品も製作されていた

アールジェタン

4段可変重装型マシンロボで、バトルハッカーズ隊のリーダー。一個師団なみの破壊力を備えた、誇りと友情に命を懸ける伝説のファイターである。部隊の番長的存在で、仲間の信頼も厚い。電動モーターによる武器発射ギミックを内蔵する。ロボモードの身長6.2m、体重10.5t。出力は17,000馬力。



▲ロボジェットタイプ。円盤弾を発射するジェイディスカーをウイングに装着している。コックピットの風防は開閉できる。背面に見えるコードは電源供給用。



▶ロボットタイプ。通称ロボモジュール。アールバズーカ(右手)とサブライフルを装備。アールバズーカからは6㎜BB弾を発射可能。肘、肩などの腕部各関節が可動する



▶タンクタイプ。大型弾を発射するティーキャノンが肩に取り付けられる。手首と膝が変形するほか、爪先が開き、走行用ライトが出てくる。

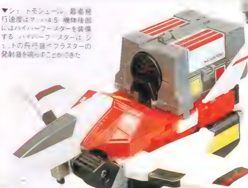


▼ジェットモード。マッハ8.5で飛行できる。武器は両肩に装備されたブレーザーカノン砲。すねブロックが上に展開し、インテークとなる



◀アイスコープが可動し、劇中のアールバズーカ発射場面を再現できる。学帽をイメージした頭部や左の襟のボタンなどに"番長ロボ"の意匠が込められている。

マッハブラスター



▼ジェットモジュール。最高飛行速度はマッハ45。機体後部にはハイパーブースターを装備する。ハイパーブースターはジェットの飛行音やブラスターの発射音を鳴らすことができた





▼ブラスターモジュール。ウイングの黒い部分はトリガーになっており、発射音を鳴らして遊ぶことができる。TV本編ではアールジェタンによるブラスターアタックとしてガンモードが生かされている

バトルハッカーズ隊。元はブルージェットが率いるホワイトサンダー隊の一員だったが、命令違反により、バトルハッカーズへ転属となった。ロボ、ジェット、ブラスターと3つのモジュールにチェンジする。「流星よりも速い男・烈風マッハブラスター」の名乗り口上とともに登場する。

ドリルクラッシャー





▶サイモジュール。その強力な突進力で敵を蹴散らす。頭部の入れ替わりと脚部の2段スライド変形が面白い

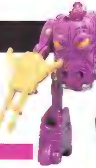
バトルハッカーズ隊。自ら望んで、ロッドドリルの指揮するシルバーウルフ隊を抜け、バトルハッカーズに入った。自分にも他人にも厳しい鬼軍曹タイプである。武器はクラッシュ・バルザーでBB弾を発射することができる。ロボ、タンク、アニマルと3段変形する。



▲タンクモジュール。クラッシュ・バルザーはどのモードでも取り付けることが可能となっている。

ガッタイザウラー

バトルハッカーズ隊。ヘッダー、アバラー、レッガー、ティルダーの化石超人たちが合体した巨大恐竜ロボ。粗忽者の集団で、周囲から誤解を受けやすいが、根は悪い連中ではない。『クロノスの大逆襲』で初登場したときにはプロテクターを装着していなかった。武器はザウルサンダー。



ヘッダー





アバラー



レッガー



ティルダー

パワーライザー

格闘技ロボの新展開アイテムが、このパワーライザーシリーズである。映画『エイリアン2』(1986)のパワーローダーからのインスパイアだが、パワードスーツの玩具として無理なくモチーフをまとめている。







パワーライザー

クロノス族(レッドナイツ隊)が使用するパワーローダー。脳波から指令を直接読み込んで動く。パワーライザーのみ『クロノスの大逆襲』から登場。第41話で、ロムやレイナが使用している。



▶パワーライザー付属のケンポーロボ。通常販売版と同じ仕様となっている

ジェットライザー

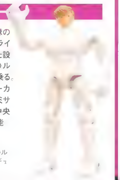
バトルハッカーズ隊の地球人アマチ・アキラが使用する空戦用パワーライザー。右肩に取り付けたジェットバルカンからBB弾を発射し、左肩のミサイルボックスからはミサイルを2発同時に撃つことができる。



▶ジェットライザー付属のアマチ・アキラのフィギュア各関節が可動する

バトルライザー

バトルハッカーズ隊の陸上戦闘用パワーライザー。攻撃に特化した設計である。地球人のルーク・スチュアートが乗る。右肩のバトルバズーカからBB弾を、左肩のミサイルボックスからは中央のミサイルを発射可能

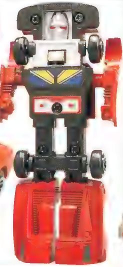


▶バトルライザー付属のルーク・スチュワートのフィギュア。アキラと同仕様

ウイナーロボ

W-01
テスタロッサウイナー

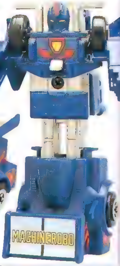
レッドボディのテスタロッサに変形するコマンド戦士。ウイナーロボチームの隊長で、作戦を立てるのが得意な戦術家である。両肩からディメンジョンサンダーを発射する。『バトルハッカーズ』の名称はテスタロッサロボ。





W-02
トラックウイナー

アメリカントラックに変形するパワー戦士で、ウイナーロボ最大のパワー出力を誇る。ディフェンス技、スモークバリヤーを張ることができる。『バトルハッカーズ』に登場したときの名称はトラックレーサーロボであった





W-03
ポリスウイナー

パトカータイプのソアラに変形するパトロール戦士。偵察が主な任務で、命令を忠実に遂行する。武器は両肩より放射する強力な超振動破壊波・ノイズボイス。『バトルハッカーズ』にはポリスロボとして登場している。





W-04
バギーウイナー

ホーネットバギーに変形するダイナミック戦士。体軀を生かした体当たり攻撃が得意。トラックウイナーとの合体技・スクリュークラッシャーの破壊力は凄まじい。『バトルハッカーズ』ではダートロボと呼ばれていた。バギーウイナーのみ、変形時に腰がスクリュー回転する。





W-05
エフワンウイナー

ロータスに変形するスピード戦士。陸上におけるスピードはウイナーロボの中でも最高速を誇る。スピードを利用した技、マッハスキューバーで敵を砂地獄に引きずり込む。『バトルハッカーズ』の名称はレーサーロボ





W-06
イーグルウイナー

F-15イーグルに変形するスカイ戦士ウイナーロボの中で、唯一空中飛行能力をもっている。両腕はバルカンアームになっており、空中から敵を攻撃することもできる。『バトルハッカーズ』ではイーグルロボと呼ばれていた。





1988年度のマシンロボは玩具オリジナルキャラクターへ戻った。ウイナーロボはダイキャストボディのマシンが、ワンタッチでロボに変形するという基本コンセプトであり、サイズや価格も初期のシリーズを意識したものへ原点回帰した。W-06までのウイナーロボとロボシューターは「バトルハッカーズ」にも登場している。

W-07
ファイアーウイナー

化学消防車に変形するガード戦士ウイナーロボの防災隊員で、普段は600シリーズのファイアーロボとチームを組んでいるという設定。両腕からアイスフレーバーを発射し、絶対零度の気流を作り出すことができる。放水機はロボットの腕に取り付けられる



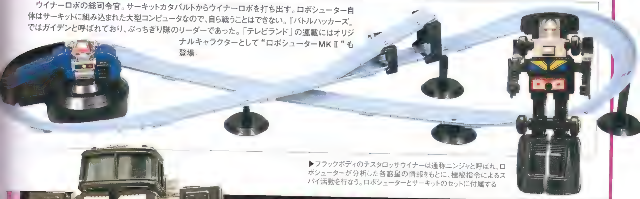
W-08
ポルシェウイナー

ポルシェ935から変形するターボ戦士。スピード狂でエフワンウイナーと速さを競い合っている。背中から一撃必殺の超次元ミサイルを発射する。ファイアーとポルシェはプロナイトの効力を得た新ウイナーロボという設定



ロボシューター

ウイナーロボの総司令官。サーキットカタパルトからウイナーロボを打ち出す。ロボシューター自体はサーキットに組み込まれた大型コンピュータなので、自ら戦うことはできない。『バトルハッカーズ』ではガイデンと呼ばれており、ぶっちぎり隊のリーダーであった。「テレビランド」の連載にはオリジナルキャラクターとして“ロボシューターMKⅡ”も登場



▶ブラックボディのテスタロッサウイナーは通称ニンジャと呼ばれ、ロボシューターが分析した各惑星の情報をもとに、極秘指令によるスパイ活動を行なう。ロボシューターとサーキットのセットに付属する

サンダーミッション



重機動トランスポーター。ウイナーロボのエネルギー補給を任務とするマシンロボ。サンダーミッションの補給を受けることでウイナーロボは180時間、任務を遂行できる。キャンペーン用に製作されたビッグトレーラーロボのリデコレーションで、応募者のうち1,000名にプレゼントされた。オマケにウイナーロボに貼れるプロナイトマークのシールが付属する。



シージーロボ

CG-01
パトカーシージー

パトカーに変形。CGロボのリーダーで、冷静な判断力と優れた追跡能力で事件に立ち向かう。得意技はパトランプ内のビレマウンエネルギーを一気に放出するパトリックフラッシュ。最高出力3000PS、最高時速350km




CG-02
ファイヤーシージー

消防車に変形。礼儀正しく、曲がったことが大嫌いな性格で仲間から信頼されている。レッドシグナルライトからは300万度の高熱ビーム、ファイヤースパッシュを放つ。最高出力7,000PS、最高時速180km。




CG-03
レスキューシージー

救急車に変形。幅広い知識をもつ、みんなの相談役。レッドシグナルライトからライコロイドエネルギーを放出するリタライザーは、仲間のボディのCGメタルを回復させる。最高出力2,300PS、最高時速250km。





CG-04
キャリアーシージー

タンクローリーに変形。無口でおとなしいが、パワーはNo.1。エネルギーを増幅するヘプタイトビームを仲間に放射し、1分間だけ7倍のパワーを発揮させることができる。最高出力10,000PS、最高時速150km。




CG-05
ヨンクシージー

4WDに変形。細かいことを気にしない、少し荒っぽい性格である。イエローシグナルから発射するビーム、クラッシングローダーは、荒地を一般道のように変えてしまう。最高出力4,500PS、最高時速200km。



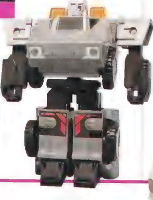

CG-06
スパイシージー

スポーツカーに変形。自慢の黒いボディが傷つくことを嫌がるが、ピンチのときは頼りになるリゾリングライトを照らすとどんな物質も透視でき、敵の弱点を発見することが可能。最高出力4,000PS、最高時速400km。



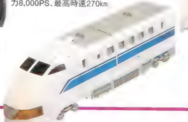

CG-07
アーマーシージー

装甲車に変形。同型のアーマード部隊を率いる隊長で、苦しいときも仲間を元気づけるムードメーカーである。体全体にバリアを張り、体当たりをするバリアタックルが得意最高出力10,000PS、最高時速200km。




CG-08
のぞみシージー

300系新幹線のぞみに変形。全宇宙の平和を常に願っており、自分のことよりも仲間を優先する。ビレマウンエネルギーでできたトラクションビームは、どんな重い物も牽引が可能。最高出力8,000PS、最高時速270km

1993年、マシンロボの新たなラインとして企画された変形ロボシリーズ。マシンからロボへの変形システムに、プラスアルファとして音声と発光ギミックを盛り込んでいる。全14種類が発売された。ロボモードは平均約90㎜。

CG-09 ダンプシージー

ダンプカーに変形。大型車だが動きは俊敏で、人任せにするよりも自分で動くことが好きな働き者。腕のシールドが伸びたシールドフックは、敵をムチのように攻撃する。最高出力7,500PS、最高時速150km





CG-10 クレーンシージー

クレーン車に変形。中国拳法の使い手で、武器を使った技が得意。背面のクレーンを振り回して、敵を倒したり疾風を吹き起こすゲイルトンファーが得意技最高出力7,000PS、最高時速200km



CG-11 シャベルシージー

シャベルドーザーに変形。お人好しで少しドジだが、仲間からは好かれている。気功の使い手で、ビレマウンエネルギーで球体を作るビレボンバーを敵にぶつける。最高出力7,500PS、最高時速100km



CG-12 つばさシージー

400系新幹線つばさに変形。敵のビームをはね返すボディをもっている。運転席の窓は発光ギミック搭載のため、シージーロボの中では唯一クリアパーツで成型されている 最高出力8,000PS、最高時速240km。



CG-13 ドーザーシージー

ブルドーザーに変形。ムエタイの使い手で、瞬発力はNo.1。頭部がフロントグリルに変わるが、シージーロボの頭部は全てメッキが施されているのが特徴である。最大出力9,000PS、最高時速100km



CG-14 シャトルシージー

スペースシャトルに変形。発光部分はシャトル機尾の噴射口で、これがそのまま胸になるという独特の変形をこなす。両腕はシャトルのハッチ内部に収納されるため、マシンモードで開閉を再現することも可能。



マシンロボGP

2001年にバンダイベンダー事業部より発売されたカプセルトイ。1回200円というロープライスながら、600シリーズを想起させる変形ギミックを備えていた。ロボモードの身長は65㎜で統一されている。



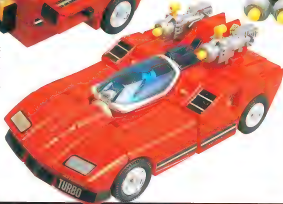


2001年、ガシャポンとして発売されたシリーズ。左から救急ロボ、4WDロボ、ポリスロボ、ファイヤーロボ、のぞみ500系ロボ。廉価で小サイズながらも組み立て済みで彩色が施され、それぞれ、救急車、4WD、パトカー、消防車、500系新幹線のぞみに変形する。名称の他、変形機構やカラーリングも、600シリーズからのコンセプトを受け継ぐものが多い

トリプルジム



ジェット族、レイナ・ストールの従者であり、クロノス星のマシンロボで唯一トリプルチェンジを可能とする。ロボモードのときは「ジム」と呼ばれる。武器はミサイルランチャー
ロボモードの身長2.98m、体重3.85t。





▲コマンドヘリ。ローターは完全に折りたたまれてボディに格納される。これは、ヘリコプターモチーフのロボット玩具の中でも唯一無二のギミックである

▶マシンレッド。コックピットは開閉可能。タイヤは質感を重視したゴム製で、各関節部にはダイキャストも使用されている。ミサイルランチャーは分割して取り付けることもできる。

キャラコレクション

「クロノスの大逆襲」のメインアイテムである、トリプルジム、タフトレーラー、プロトラックレーサーなどのサイズに合わせて、ロム、ジェット、ドリルがアニメーション設定を重視した可動モデルとして商品化された。



ロム・ストール

「キャラコレクションDX」はブレーザーカノンが付属し、安定確保のために膝から下のパーツがダイキャスト製に変更された。また、DXは頭部の彩色をアニメ設定に近づけるため、ヘルメットのサイド部分がブルーに変えられている。



ブルージェットロボ

「キャラコレクションDX」版は膝から下のパーツがダイキャストとなり、ブレーザーカノンが付属する。ブレーザーカノンは実際にBB弾を発射できた。



ロッドドリルロボ

ブレーザーカノンが付属する「キャラコレクションDX」は足首パーツがダイキャスト製になっている。ブレーザーカノンは、バックパックに入れたBB弾がパイプを伝って補給され、連続発射できるシステムであった



▶最初に発売された「キャラコレクション」版。ロムは玩具設定をベースに、頭部のみアニメ設定を参考に造型されている。武器は剣狼。DXにも付属。

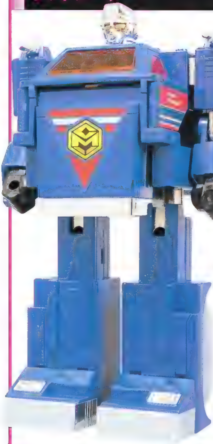


▶ブルージェットロボの「キャラコレクション」版。アニメ設定をベースに造型されている。マシンモードへの変形システムをオミットした関節可動モデルである。DXと同様に天空真剣が付属

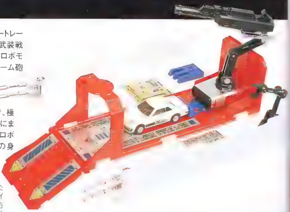


▶「キャラコレクション」版ロッドドリルロボ。頭部と足首のディテールのみMR-17ドリルロボを参考にしており、他の部分はアニメ設定をベースにして造型された。オリジナルの剣が武器としてDX版にも付属していた

タフトレーラー



バトル族。スーパートレーラーから戦闘ロボと武装戦略基地に変形する。ロボモードの武器は肩のビーム砲から発射するニュートロンビーム。頭部格納からつま先の移動に至るまで、極めてシステマチックにまとめられた傑作変形ロボである。ロボモードの身長7.36m、体重は118.2t。

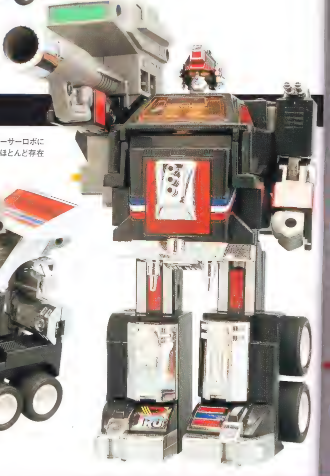


▶コンテナが変形した武装戦略基地。ジャイアントカノン砲、全方位グリップアーム、粒子ビーム砲などの武装のほか、マシンロボ発射システム・フライングダッシュを装備する。



▲スーパートレーラー状態。24,000馬力のスーパーニュートロンエンジンを内蔵し、最高時速500kmで走行する。

プロトラックレーサー



バトル族。タフトレーラーの兄という設定である。プロトラックマシンからプロレーサーロボに変形する。タフトレーラーに大幅なリデコレーションを施しており、共用パーツはほとんど存在しない。『バトルハッカーズ』でもメインキャラクターとして活躍した



▼プロトラックマシン。BB弾を発射可能なブレーザーカノンは、マシンモードでも取り付けられる。また、ヘッドギアや膝のアーマーパーツ、ウイングは後部にすべて装着できた

バトルフレックス

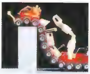
ロムが移動に使用する大型バギーで、TVではフレックスと呼ばれていた。会話はできないが、自らの意思をもっている商品は電動走行が可能で、障害物を乗り越えるときにタイヤがオートチェンジする。後部レバーで前進・後進をコントロールできる



ランドジャイアント32



32輪の超大型オフローターマシン 変形はしないが、自らの意思をもつマシンロボである。先頭車のリーダー16、グリップアイアン、ターボジェットの3機に分離することもできる。

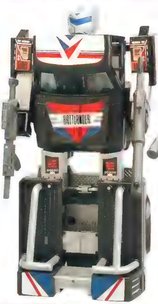


▶32輪のすべてに動力を内蔵しており、垂直な障害物を自力で乗り越えてしまう。なお、動力には単二電池8本を使用している

DASHマシンロボ

DASHマシンロボは元々バンダイホビー事業部から「ゼンマイ可変ウインチロボ」として企画されていた商品で、ヨーロッパへ「ロボマシーン」として輸出され、その後に日本でもマシンロボに加わった特殊な経緯をもつシリーズである。







バトルジャイラー

ジェット族 戦闘ヘリコプターに変形 ウインチを伸ばして、物を引き上げられる。また、マシンモードではフリクション走行することも可能、ランドファイターと同様、ロボモードでは動力入りユニットを付けて走行する。



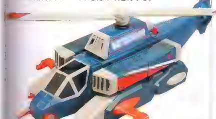
▲ウォーカーモードと呼ばれる中間形態。

バトランサー

バトル族 ハイラックスに変形。ロボモードの身長7.25m、体重は63.14t。ゼンマイ式ウインチで坂道を上ることができる どの形態でもフリクション走行する。

ランドファイター

バトル族 3輪バギーに変形する ウインチ巻き取りおよびロボモードでの動力ギミックを内蔵せず、変形ギミックを重視している。特に胴体、腕部、脚部の移動はパズルのごとく複雑きわまるものとなった。





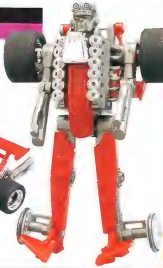


ホイールマン

『クロノスの大逆襲』シリーズ後半、および『バトルハッカーズ』でメインキャラクターとして活躍した、ホイールマン。プルバックゼンマイによる走行ギミックの内蔵、かつエンジンをモチーフにした大胆なデザインが印象に残る。

MRBH-1
ホットロッドジョー

バトル族。力持ちだが、心優しい戦士である。冷静な判断力をもち、仲間の信頼も厚い。武器はスパイラルソニックブーム(マシン)とツインアームブラスター(ロボ)搭載エンジン/V12気筒、出力/2,400馬力、最高速度/時速965km。





MRBH-2
エフワンジャック

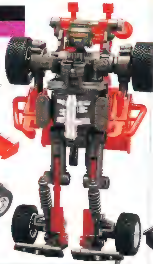
バトル族。約束は絶対に守る義理堅い性格。時には頑固者と思われがちだが、くだけたところもある。武器はベクターバックファイア(マシン)とショルダーカノン(ロボ)。搭載エンジン/V6気筒、出力/1,200馬力、最高速度/時速812km。





MRBH-3
バギーウルフ

バトル族。ひょうきんな人気者だが、オッチョコチョイな部分もある。険しい場所の走行に適した特攻マンだ。武器はボッシュビーム(マシン)とニークラッシュ(ロボ)。搭載エンジン/フラット4、出力/1,100馬力、最高速度/時速788km。





MRBH-4
ドラッグサム

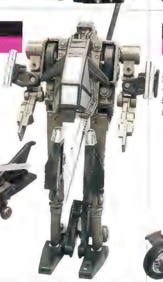
バトル族。最速、最強のパワーをもつホイールマン。プライドが高く、カッとなりやすい性格。武器はバキュームショックアタック(マシン)とハンドカッター(ロボ)。搭載エンジン/V8気筒、出力/2,600馬力、最高速度/時速1,072km。





MRBH-5
ロータリーキッド

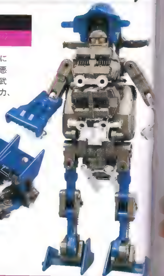
バトルハッカーズ隊員。戦闘ヘリコプターに変形する、ホイールマン唯一の飛行マシンである。体内には特殊センサーを内蔵しており、情報収集を専門としている。武器は翼のバルカン砲。

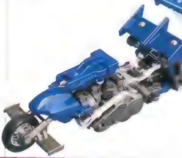




MRBH-6
ツインカムジミー

バトルハッカーズ隊員。高速バイクに変形。エンジンの調子が悪いと機嫌が悪くなる。インタークーラーはロボの腕に武器として取り付けられる。出力/980馬力、最高速度/時速780km。





デビルサターン6



▼邪鬼デビルサターン。戦略指揮官のギルヘッドがリーダーという設定。TV本編では単にナンバーで呼ばれている。なお、ロボモードはスタンディング・ポジションという名称となっていた



ギルヘッド (No.1)



バラバット (No.2)



デスクロウ (No.3)



グロギロン (No.4)



アイゴス (No.5)



ブルゴーダ (No.6)

マシンロボの反撃を受けたデビルインベーダーは魔界から邪鬼デビルサターンを呼び寄せた。邪鬼は六鬼合体して、邪将デビルサターン6となる（玩具用設定）。TV本編ではガデス率いるギャンドラーの妖兵として登場した。当初はマシンパズラーのライバル「デビルパズラー」という設定だったが、販売計画が変更され、『クロノスの大逆襲』の商品として発売された。



◀マシンモードの名称はスクランブル・ポジションと呼ばれている

▶マシンパズラーと同様に合体時の余剰パーツは一切存在しない

バリガールX

ガデス軍の移動総合戦略基地。特殊宇宙金属アンドロメタル製で、武器は巨大な牙サンダークラッシャー、死の爪デビルスクラッチャー、後部から発射するスーパーガインダーミサイル。



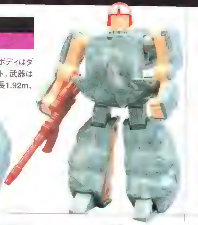
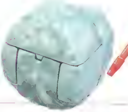
▶スクランブル基地モード、バトルデッキにデビルインベーダーを乗せられる。なお、商品は「ビッグスケール シャガーバルカン」をリデコレーションしたもの



岩石超人

MRR-1
バトルロック

正義のロック族のリーダー　ボディはダイヤモンドの原石キンバーライト。武器はジャスティス・レーザーガン。身長1.92m、体重1.02t。超人硬度は10。

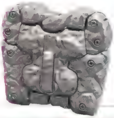
MRR-2
メカロック

正義のロック族。ボディは純金。スピードマニアで、両目の高性能スコープで情報を収集する。リフレクト・シールドで身を守る。身長1.37m、体重0.80t。超人硬度は8。




MRR-3
ガッツロック

正義のロック族。ボディは花崗岩。怪力の持ち主だが、動物や自然を愛する優しい性格。武器はバイタルセイバー。身長1.88m、体重1.10t。超人硬度は9。

MRR-4
マスクロック

正義のロック族　ボディは宇宙クリストバル。常に覆面を被っている正体不明の武道家。武器はインパルサー。身長1.90m、体重1.03t。超人硬度は9（腕のみ12）。




MRR-5
マグナロック

正義のロック族。ボディは純銀。攻撃力は少ないが、強力な磁力バリアーを張ることができる。武器はバリアー増幅器バリアーアンプ。身長1.25m、体重0.73t。超人硬度は7。



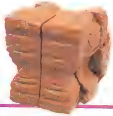

MRR-6
クロスロック

正義のロック族。ボディは宇宙ペンガラ。岩石王族の子孫で騎士としての教育を受けてきた。武器は王族に伝わる剣セイントソード。身長1.80m、体重1.08t。超人硬度は10



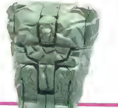

MRGR-1
デビルロック

悪のロック族の独裁者。ボディは宇宙岩石。武器はクラブディールと両肩から出る腐食液。身長2.10m、体重1.05t。超人硬度は、岩石超人最大の12である。

MRGR-2
ガイガーロック

悪のロック族。ボディは放射性物質を含んだ宇宙クリスタル。腕はバリアブルハンド。武器はアトミック・デスホーク。身長2.00m、体重1.15t。超人硬度は10。

マシンロボの敵キャラクターを創造する際に、生物的なデビルインベーダーの他に、もう一案が存在した。それは、岩石の無機質なイメージをデフォルメしたキャラクターであった。岩石超人のルーツはそこから始まったのだ。

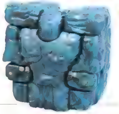
MRGR-3
ダブルロック

悪のロック族。ボディは石炭のような宇宙岩石。二つの顔から熱線と冷凍光線を発射する。武器はプラズマサンダー。身長1.83m、体重1.20t。超人硬度は9。



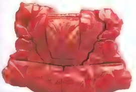

MRGR-4
アマゾンロック

悪のロック族。ボディは宇宙マラカイト岩石超人最大の冷血漢。銛のような武器デスハーブーンで水の力を自由に操る身長2.05m、体重0.94t。超人硬度は11




MRGR-5
ブラッディロック

悪のロック族。ボディは宇宙クローム。体をドロドロの溶岩に変えることができる。武器はヒートアックス。身長1.86m、体重1.06t。超人硬度は9（固まっているとき）。

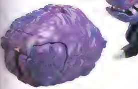



MRGR-6
サンドロック

悪のロック族。ボディは宇宙ミメタイト。武器のトリプルホースから強力な幻惑光線ミラージュビームを発射する。身長1.92m、体重0.79t。超人硬度は不明。




MRR
ロックドン




恐竜に変形する岩石恐竜。ボディはダイノシウム。一本角のバスター・ホーンをナイフのように飛ばす。体高3.8m、体重7.7t。硬度は9（角の部分は12）。

MRR
ロックコマンダー



ロック族の乗る空陸両用マシン バギー・フォーメーションからジェット・フォーメーションに変形できる。反重力をもつ謎の宇宙岩石モノボール・ストーンで作られており、バトルロックとメカロックが力を合わせて完成させた。全長6m、重量8t、硬度5（フロントのみ13）。



▶ジェット・フォーメーション フロントはソリッドシューターとなり、敵に発射できる。360度回転シャーシなどギミックも豊富。

MRR
ロックギラン

翼竜に変形する岩石恐竜。ボディはロイド・セラミックス。口から敵を岩石の塊に戻すプレッシャー・ビームを発射する。全長7.3m（翼長8m）、体重3.8t。硬度は7。




宝石超人

岩石超人のコンセプトを発展させたのが宝石超人である。岩石超人とは異なり、アメリカのトンカ社の主導で作られたキャラクターであるため、デザインの方向性が日本のマシンロボとは大きく違っているのが特徴である。3名とも正義の超人という設定。

MRR-7 ダイヤマン

宝石超人のリーダー的存在。高い知能と勇気をもっているが、高温には弱い。ボディはダイヤモンド。武器はハード・ブレード。身長2.27m、体重6,800コスモカラット。輝度10,350リビード。超人硬度は14。当初は全身クリアブルーで発売される予定だった。



MRR-8 ルビーマン

純真かつ熱血漢の宝石超人。ボディはルビー。TVでは頭部デザインが大幅に変更された。武器はハード・スピア。身長1.98m、体重8,100コスモカラット。輝度8,173リビード。超人硬度は14



MRR-9 アンバーマン

戦いを憎み、他人を信用しようとしない、氷のような心をもつ宝石超人。ボディは琥珀。武器はクリスタル・シザーズ。身長1.82m、体重8,650コスモカラット。輝度4,966リビード。超人硬度は8。



マシンロボ1986年未発売アイテム試作品

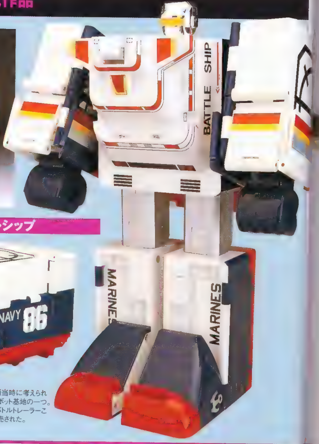


マシンロボ大型基地

サイズは不明だが、カタログでバリガールXと同格に扱われていたことから考えればかなりのビッグスケール商品と思われる。側面の扉が開き、発進用のスロープが出現するという、ゴーグルシーザーのごときギミックをもっていた。

バトルシップ

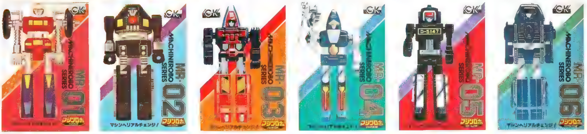




『クロノスの大逆襲』企画当時に考えられていた、陸・空・海の3大ロボット基地の一つ。最終的には陸上基地のバトルトレーラーことタフトレーラーのみが発売された。

600シリーズ　01～06（第2期）

1982年度の初回発売アイテムであるMR-01からMR-06の6体は、1983年度販売分からデザインフォーマットをMR-13以降と同様のスラッシュバーが入るパターンに変更した。なお、MR-07からMR-09の3体のみスラッシュバーが入らないままで販売が続行されている。





600シリーズ（1984年・メーカーロゴ変更版）

バンダイグループの再編成に伴い、1984年度販売分から横書きの「BANDAI」に社名の表示が差し替えられた。

600シリーズ　10～12（第2期）

MR-10からMR-12の3体も、MR-01からMR-06と同じように1983年度販売分からデザインパターンが変更された。





●タイプA

1985年度にはバンダイマークが横書きから正方形のものへと変更。タイプAはパッケージの裏面にマークが入ったもの。

600シリーズ（1985年・メーカーロゴ変更版）



●タイプB　タイプBはパッケージの右下にマークが入るパターン。©表記はBANDAIとなっている



●タイプC

タイプCはMR-22以降のフォーマットでマークが差し替わったもの。MR-48は車名の表記も変更

マシンロボは長期にわたる展開を行なってきたシリーズゆえに、同一アイテムのパッケージの変遷も多い。その知りうる限りのパターンを研究し、本項にて発表してゆきたい。巻末の商品リストも併せてご覧いただけると幸いである。



●タイプA　駅売店などでの販売用で、1982年から1983年にかけて発売された。台紙にはいくつかのパターンがあり、商品名を刷ったタイプ、商品名をシールで貼付したタイプ、汎用タイプ、「BANDAI」のロゴが入ったタイプの4種類を確認

ブリスターパック版



●タイプB　クロノスの大逆襲」の新ラインナップから漏れたアイテムはオレンジ色の台紙で継続販売された

クロノスの大逆襲

1986年の「クロノスの大逆襲」展開時より、600シリーズはパッケージを一新し、ジェット族、バトル族、ガデス軍の3種に分類。ラインナップについても厳選された。

▶グリーンがジェット族、ブルーがバトル族、ブラックがガデス軍となっている。





◀証紙は初期出荷分のみが「GK」で、基本的には「AP」となっている

▶初期出荷分には社名がシールで貼られたものも存在。右は通常版で裏面に印刷されている





▲クロノス版のパワースーツは説明書も変更された。



▲1986年のメインアイテム、ランドコマンダー5。



▲マシンパズラーはゴムベルトも付属。TVには未登場。



▲バトルベースはクロノス族として分類されている



▲ジェットギャリーはバトル族用となる。



▶ビッグトレーラーロボはシールが変更。



◀コンバットバギーはバトル族の一員として扱われていた。



▶プロトラックレーサーの後期版。ロゴの色が変わっている



▲発売直後のダブルマシンロボもパッケージを変更。



▲後期3体のダブルマシンロボと同じパターンとなる。



▲この他、格闘技ロボ初期版3体もデザインが変わった。



▲出荷時期によって「MR」の文字にスミベタが入る

ウイナーロボ初期パッケージ



ウイナーロボはテスト販売が行なわれ、パッケージとカタログは通常販売版とは別物を用意。

レスキュー合体シリーズEX

●シングルコレクション

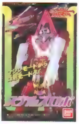
2003年7月に開催された「おもちゃみらい博」会場で販売。レスキュー合体01から05まで全25種をバラ売りした





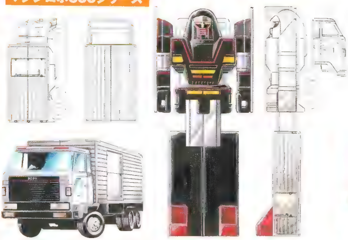
●レスキュー合体単品VER.



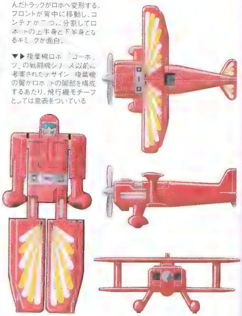


2003年12月のムケンバイン導入に合わせて発売されたリーダーロボ単品版ジェット、ポリス、ドリル、ステルス、サフマリンの5種が発売

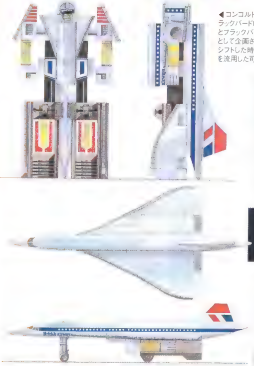
マシンロボ600シリーズ



◀冷凍車ロボ。冷凍庫を積んだトラックがロボへ変形する。フロントが背中に移動し、コンテナが二つに分割してロボットの上半身と下半身となるギミックが面白い



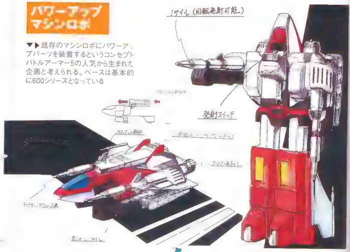
▼▶複葉機ロボ。「ゴーボッツ」の戦闘機シリーズ以前に考案されたデザイン。複葉機の翼がロボットの脚部を構成するあたり、飛行機モチーフとしては意表をついている

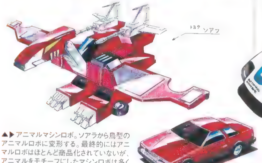


◀コンコルドロボ。変形はMR-45ブラックバードロボにかなり近い。もともとブラックバードロボはマシンロボDXとして企画されており、600シリーズにシフトした時点で、コンコルドの変形を流用した可能性もある

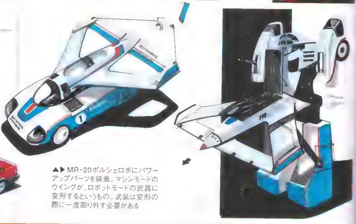
パワーアップマシンロボ

▼▶既存のマシンロボにパワーアップパーツを装着するというコンセプト。バトルアーマー5の人気から生まれた企画と考えられる。ベースは基本的に600シリーズとなっている





▲▶アニマルマシンロボ。ソアラから鳥型のアニマルロボに変形する。最終的にはアニマルロボはほとんど商品化されていないが、アニマルをモチーフにしたマシンロボは多くのデザインが描かれていた

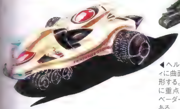


▲▶MR-20ポルシェロボにパワーアップパーツを装着。マシンモードのウイングが、ロボットモードの武器に変形するというもの。武装は変形の際に一度取り外す必要がある

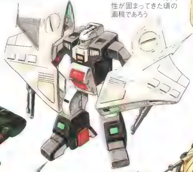
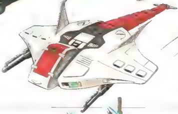
マシンロボシリーズには多くの未使用デザインが存在している。1980年代のオリジナルシリーズからムゲンバインに至るまで、その歴史の狭間に消え去ったマシンロボたちをサルベージしてみた。刮目してご覧あれ。

デビルインベーダー



◀ヘルバイラのデザイン。ボディに曲面を多用した8輪車に変形する。マシンモードのデザインに重点が置かれた、デビルインベーダーとしては異色の存在である

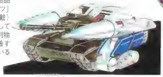



◀未使用デザイン。生物をモチーフにする案がまだ決まっていない時期のもので、マシンモードにはコックピットが設けられているのがわかる。頭部もまだ悪役面ではない。

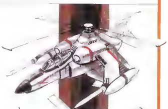
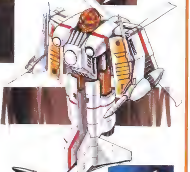



▼未使用デザイン。エイをモチーフにしており、ロボモードはMR-29 ユーフォーロボを想起させる。目が単眼であるなど、デザインの方向性が固まってきた頃の画稿であろう

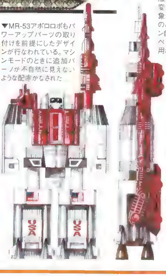
▲未使用デザイン。昆虫がモチーフ。変形は左のエイ型デビルインベーダーと同一で、ギミックを先行させ、最後にフォルムを落とし込む手法でデザインされているのがわかる

▼▶エイブラムスロボ。商品自体は未発売。「ゴーボッツ」のトレッズ（76ページ掲載）も同じ戦車をモチーフにしているが、デザインはまったく別物パワーアップパーツを装着する前提でデザインされている

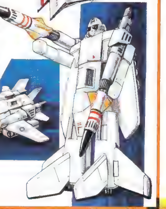
▶MR-51ファントムロボのパワーアップ版。頭部や主翼が変化し、全体の印象が大きく異なるものとなった。デザイン自体はレイザー（80ページ掲載）に流用された



▼MR-53アポロロボもパワーアップパーツの取り付けを前提にしたデザインが行なわれている。マシンモードのときに追加パーツが不自然に見えないような配慮がなされた




▼▶MR-21カウンタック パーツを取り付けた マシンからロボへ変 きるように考えられた の色とテザ もベースのボ フィットして

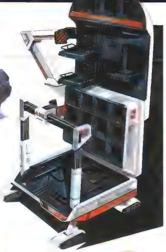


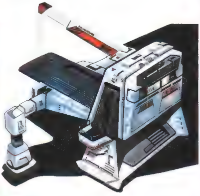

▼▶MR-52トムキャットロボ パワーアップパーツがコックピットカバーになるというアイディアが興味深い。アポロロボと同様に頭部デザインはまだ決定していない

マシンロボデザインワークス PART 1

基地シリーズ

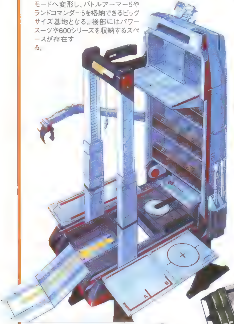


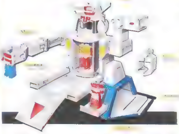




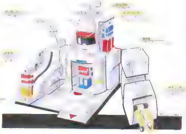
▲▼マシンロボ用大型基地の決定デザイン。バトルベースのごとく移動モードへ変形し、バトルアーマー5やランドコマンダー5を格納できるビッグサイズ基地となる。後部にはパワースーツや600シリーズを収納するスペースが存在する。

◀▲大型基地の別案2種。左は決定デザインと同様のコンセプトで描かれている。上の画稿は変形システムをバトルベースタイプとは変えたもので、カラーリングやクレーンのみ共通している

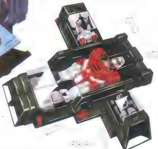




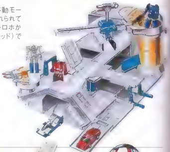
▲MR-03ジェットロボをイメージしたロボット型形型基地。頭部、胴体、脚部側面が開閉して600シリーズを合計6体乗せることができた。予価は5,800円であった。



▲同じくロボット基地で、こちらは据え置き型。ボディは頭部側面から胴体へ移動するエレベーターで、右腕はエレベーター付きの整備台、左腕はシューターである。予価4,980円



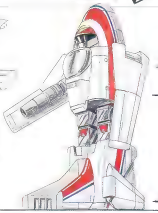
◀プラケース基地。バトルアーマー5を格納するための基地も考えられていた。基地に収納したままで両腕のパワースーツを合体させるシステムを模索していたようである



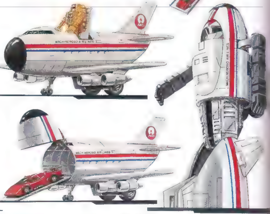
▶ラウンドベース。移動モードへの変形は取り入れられていない。ミニクーパーロボが仮のカラーリング（レッド）であることがわかる

ジャンボキャリー





▲ジャンボジェット型ロボット基地のジャンボキャリーは、ジェットキャリーロボの仮称でデザインされた。マシンロボが乗り込んで自走するロボット基地（おそらくフリクション動力と思われる）という基本アイディアがベースとなっている



▲ジャンボキャリーの決定デザイン。左の初稿とシルエットはほぼ変わらないが、腕部と脚部の変形が大きく異なっている。マシンロボ格納システムも変更された。このデザインで試作品まで作られたが、残念ながら発売には至らなかった

マザーシップ



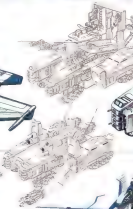


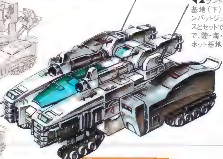


◀マリンベース。空母型基地に変形する(基地モードは98ページに掲載)。マシンロボ発進用カタパルトが右肩に突き出たデザインが特徴である

▲▼コンバットジェット。600シリーズを格納するジェットロボ型の基地。ロボモードはジェットロボとほぼ同様のシルエットだが、基地モード(下)は現実の戦闘機に近いラインとなった。機体後部が発進用カタパルトとなっている



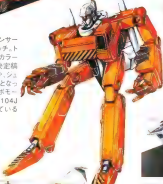




◀▲ランドベース。戦車型基地(下)に変形する。コンバットジェット、マリンベースとセットで考案されたもので、陸・海・空にそれぞれロボット基地が存在するというコンセプトであった。マシンモードだけでなく、ロボモードでも発進できるシステムなど工夫も凝らされていた

ダブルマシンロボ



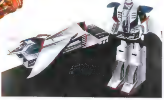




▲▶ジェットトランサーのデザインスケッチ。トレーラー部分はカラーリングを含めて決定稿との違いはないが、ジェット機がF-104Jとなっている。合体ロボモードでは背面にF-104Jの翼端が覗いているのがわかる



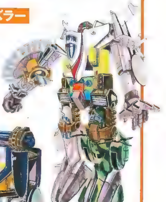
▲ヘリタンサーのデザインスケッチ。トレーラー部分はタンクトランサーを想起させる。ヘリの先端がそのまま頭部になったデザインにはマシンロボDXの影響が窺える

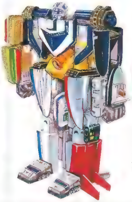


▲ジェットトランサーの別案。合体システムはタンクトランサーに受け継がれたようだ。ジェット機の大胆な前進翼が目を引く。上の二点は海外版マシンロボ「トレ トランチャース」の原案に流用された

マシンパズラー

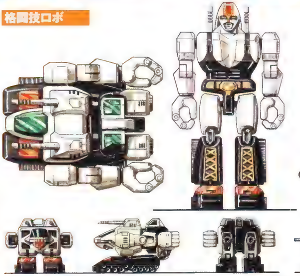
▶飛行メカが合体するタイプ。ロボットのプロポーションに敢えてこだわらずマシンのフォルムを重要視したデザインとなった



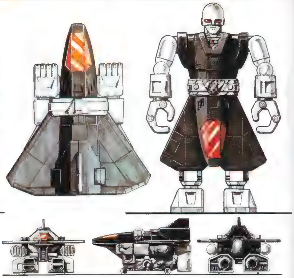


◀海洋メカが合体するタイプも描かれている。ホバーボートが中心となり、シンプルなスタイルの合体ロボとして仕上がっている

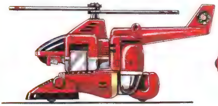
格闘技ロボ

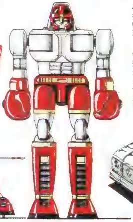


▲レスラーロボ。格闘技ロボは当初はマシンへ変形する構想のもとでデザインが行なわれている。レスラーロボはMR-02バトルロボに近いシステムで戦車へ変形する予定だった



▲ケンポーロボはこの時点では少林寺ロボと呼ばれており、ジェット機に変形するプランが考えられていた　袴を主翼になぞらえたデザインは、まさにマシンロボの王道である

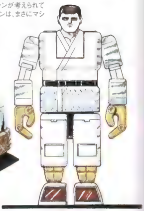




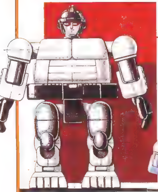


▲発売順としては後期ラインナップとなったボクサーロボも、格闘技ロボの企画当初よりスケッチが存在している。ヘリコプターというモチーフは実際の商品にも受け継がれた



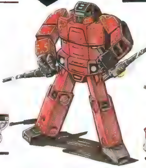


▼▶柔道ロボは4WDに変形
変形ギミック内蔵型の格闘技ロボも各関節の可動を取り入れたデザインとなっており、この時点ではほとんどのロボに指の可動ギミックが存在している





◀▼スモウロボ。相撲はかなり早い段階で商品化が決まっており、試作品まで製作されたが（86ページ掲載）、コンセプト変更の時点で惜しくもラインナップから消えている





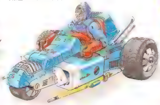
◀▼太極拳ロボ。全身が赤一色なのは、表演服をモチーフにしているためである。変形モードはタンクで、大砲がロボの武器になるというアイディアが盛り込まれている



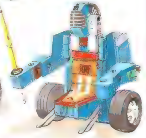


◀▼フットボールロボ。コンセプトが一度リセットされ、関節可動ロボとマシンの組み合わせが基本になった時点で描かれたもの。マシンはバイクとミニ競技場に変形する。





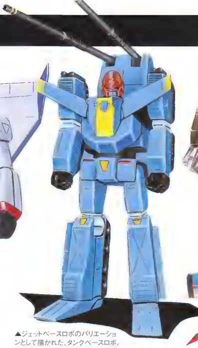
▼▶ケンドーロボの初期デザイン。この時点ではマシンは格闘技ロボを収納するのではなく、ロボが乗り込むという方向である。こちらはマシンから剣道ロボットに変形している。

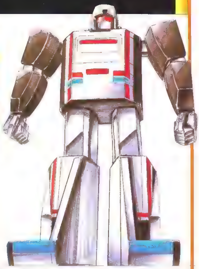


マシンロボ クロノスの大逆襲



▶ジェットベースロボ 1986年度の最大のアイテムとして考えられていた基地ロボット。『クロノスの大逆襲』にも当初はバイカンフー以上の存在として登場が予定されていた





▲ジェットベースロボのバリエーションとして描かれた、タンクベースロボ。ジェットベースロボと同様に、大型基地に小型のマシンロボが合体して巨大ロボとなるコンセプトである



▲スペースバトル。バトルシップ（38ページ掲載）、バトルトレーラー（後のタフトレーラー）とともに考案された戦略基地シリーズの一つ。本体および先端の小型宇宙船がそれぞれロボに変形する。小型ロボの変形は98ページをご覧あれ。



◀バトルフレックス。アメリカのガルーブ社製の「FLEX」がベースとなっている。プラス要素として、コックピットと武装が設けられる予定であった。



▲大型基地（クロノス族用）。デザイン画に「機械戦隊マシンロボ」の書き文字が確認できる。赤、青、白のカラーリングはバイカンフー、ケンリュウ、ロムを意識したものと思われる。

▼タフトレーラー。バトルトレーラーと呼ばれていた頃のデザイン。原案デザインのグランドバトルとは頭部デザインが大きく変更されている。変形ギミックはこの時点で既に完成していたようだ





▲大型基地（ガデス軍用）。後のバリガールXのカラーリング案

エンジンマン

▶『クロノスの大逆襲』用に考案された新たなカテゴリー。後にホイールマンに発展する。エンジンマンのイメージイラストにはサイドランサーのベースになったと思われるデザイン（右端）も存在する



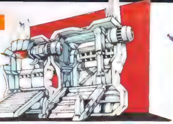
▼エンジンに変形する小型ロボットたち。上のイメージボードに描かれた大型ロボにエンジンパーツとして合体する

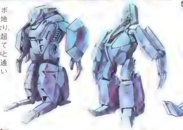




マシンロボデザインワークス PART 1

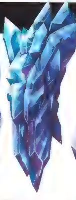
岩石超人





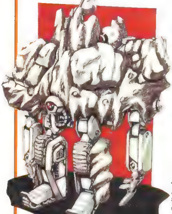
▲▶宝石合体ロボ　宝石超人用の基地（上）が上半身となり、腕と足になる宝石超人（右）が合体して完成する。腕ロボと足ロボは左右共通でデザインされているようだ。

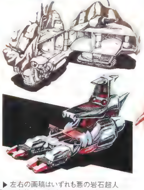


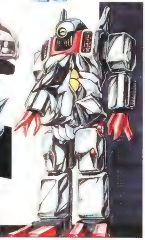




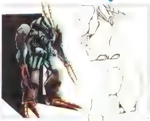
▲▶宝石要塞ロボ。大型の宝石超人が変形して、巨大要塞基地となる。内部には宝石超人を格納できるというもので、かなりの大型商品になる予定であった







◀▶左右の画稿はいずれも悪の岩石超人用の巨大基地ロボ。単眼をコンセプトにして、様々なパターンの基地が描かれていた。左の画稿は基本として考えられていた、岩山がそのままロボになる案で、右はそのバリエーションでより人型に近いプロポーション

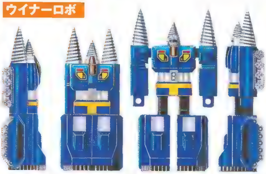


▲岩石超人はもともとデビルインベーダーのバリエーションとして考案されたもので、よりモンスター的なロボに変形するタイプも考えられていた

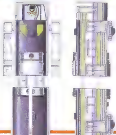


▶こちらもモンスターチックな岩石超人。全身を岩で覆ってしまうという、「タマゴラス」的コンセプトである

ウイナーロボ



▲ドリルウイナー。ドリルクラッシャーがモチーフ。最終的に「ウイナーロボ」を「バトルハッカーズ」とは別のシリーズとして発売することが決まった時点でキャンセルになったと考えられる。



▶トレインウイナー。205系電車をベースに山手線のカラーリングを施す予定だった

シージーロボ





▲▶ドリルシージー。デザインはMR-17ドリルロボがベースとなっている。シージーロボが旧マシンロボを引き継ぐ存在であることを明確に示すアイテムだっただけに、発売中止が惜しまれる

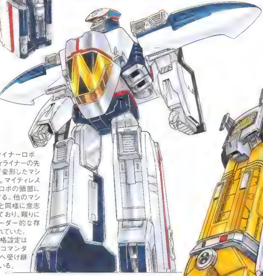




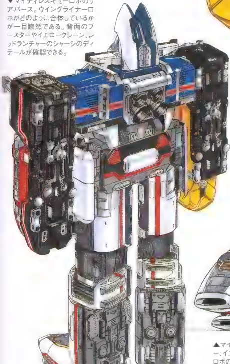
◀▲エスエルシージー。D-51が変形するシージーロボ。サイズを統一し、音声および発光メカを内蔵する前提で変形のバリエーションを生み出すことは、相当困難な作業だったという。

出撃! マシンロボレスキュー

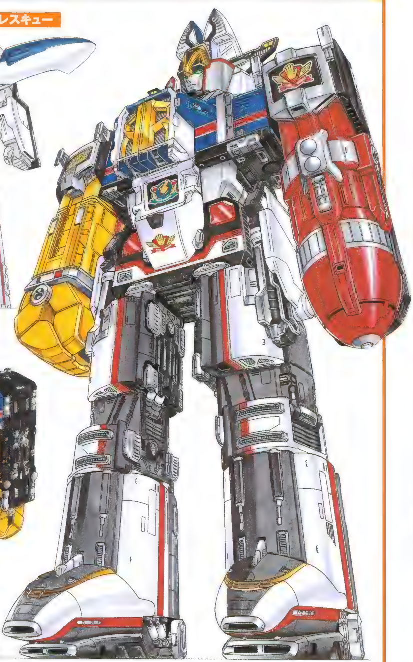




▲▶ウイナーロボ
マイティライナーの先頭車が変形したマシンロボ。マイティレスキューロボの頭部に変形する。他のマシンロボと同様に意志をもっており、頼りになるリーダー的な存在とされていた。その性格設定はマシンコマンダーロボへ受け継がれている。



▼マイティレスキューロボのリアバース。ウイングライナーロボがどのように合体しているかが一目瞭然である。背面のブースターやイエロークレーン、レッドランチャーのシャーシのディテールが確認できる。

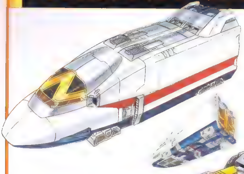


▲マイティレスキューロボ。ウイングライナーロボにマイティライナー4車輛（ウイナーロボ、レッドランチャー、ブルージェネレーター、イエロークレーン）が合体した超巨大マシンロボ。シリーズ最大最強のロボットになる予定だった。なお、マイティレスキューロボのネーミングは「MRR（マシンロボレスキューの略称）」をベースにしたもの

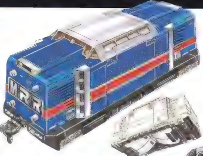
▼マイティライナー。先頭から、ウイナーロボ、レッドランチャー、ブルージェネレーター、イエロークレーン。ウイングライナーとも連結できるという設定だった。



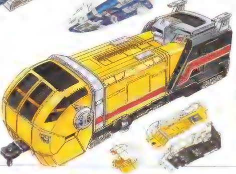
マシンロボデザインワークス PART 1



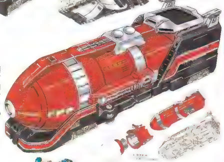
◀ウイナーロボのマシンモード。ロボモード、そしてマイティレスキューロボの頭部に変形する。正面に描かれた文字はロボモードでは「W」となり、ヘッドモードは「M」となる。



◀ブルージェネレーター。マイティレスキューロボの胸と腰部を構成する。合体後は胸に二つの「R」マークが出現し、頭部を合わせて「MRR」となるのだ。



▶イエロークレーン。先頭が巨大なクレーンとなっている。マイティレスキューロボの右腕として合体する。

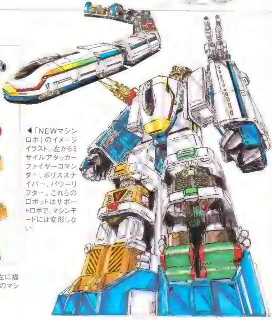


▶レッドランチャー 先端から巨大な消火弾を発射する。イエロークレーンと同様に車体を起こすこともできる マイティレスキューロボの左腕となる.

マシンロボレスキュー初期イメージスケッチ



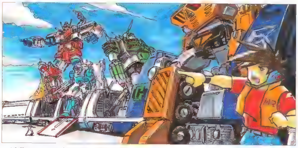
◀「NEWマシンロボ」のイメージイラスト。左からミサイルアタッカー ファイヤーコマンダー、ポリススナイパー、パワーリフター。これらのロボットはサポートロボで、マシンモードには変形しない



▲左のサポートロボを乗せて現場へ急行する、大型列車マシンロボ。ウイングライナーのベースとなった存在である。サポートロボを手足に格納することで起動するという設定。

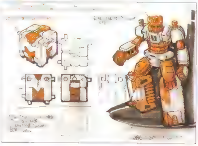


◀下段イラスト左に描かれた合体ロボのマシンモード。



▲活躍イメージ。左奥にいるロボットは上の画稿のマシンが合体した姿である，“少年が指揮をするマシンロボ部隊”というイメージは企画当初より明確にされていた.

ムゲンバイン



▶「サイコロイド」と呼ばれていた頃のムゲンロイドの初期デザインスケッチ。『マシンロボレスキュー』のリーダーロボを意識しているためか、胸に数字の「1」が入っている「M」の文字は決定稿と変わっていないが、当初は側面の「R」も、より強調されていた

MACHINEROBO 2002•2005

CHAPTER 03

出撃! マシンロボレスキュー
マシンロボ ムゲンバイン





レスキュー合体シリーズ

ハイパージェットロボ

レッドウイングスに所属。出場の際は真っ先に現場に駆けつけ、空中からレスキュー活動を指揮する。必殺技は、腕のスカイロボを切り離して発射するジェットパンチャー。初代ジェットロボのイメージを残しつつ、新たな変形合体機構でシリーズの主役となった。全高11.8m、重量46.2t。



小型ジェット機に変形するスカイロボ。それぞれにブースターが付属している。アニメでは消火弾として描かれた 全高7.6m、重量8.8t





ジェット機に変形するリーダーのジェットロボ。正義感が強く、熱い魂の持ち主。人命救助のため、時には規則を破ることもある。全高8.6m、重量11.0t



ハイパーポリスロボ

ブルーサイレンズに所属。機動力に優れたチームを率いて、主に都市や道路上の災害・事件に対応する。必殺技は、腕のマフラーから火炎を噴射するバックファイヤー。胸パーツの回転による単体ロボモードとの形状の変化が特徴的だ。全高12.6m、重量42.6t



バイクに変形するバイクロボ。交通整理や避難路の確保などを行なう 全高7.6m、重量8.4t





パトカーに変形するリーダーのポリスロボ。真面目で意志が強いが、融通の利かないところもある。全高7.6m、重量9.0t



ハイパードリルロボ

イエローギアーズに所属。地底を掘り進み、極限的な状況下での救助に活躍する。必殺技は、頭部のドリルを回転させて敵を貫くドリルアタック。単体と合体時では裏表が入れ替わる、両A面とも言うべきデザインを採り入れている。全長12.2m、重量43.0t



ブルドーザーに変形するドーザーロボ。サポーターロボの中でも特にパワーに優れ、力仕事に活躍する。全高6.5m、重量8.4t





ドリルタンクに変形するリーダーのドリルロボ。ケンカっ早く情にもろい、江戸っ子気質の持ち主である。全長8.5m、重量9.4t



ハイパーファイヤーロボ

レッドウイングスに所属。多くの災害データを蓄積しており、消火救援活動では効率的に対処する。必殺技は、腕から発射する高圧水流で敵を押し流すハイドロスプラッシャー。単体で手持ちの放水銃は、肩に装備される。全高12.7m、重量43.1t。



救急車に変形するエイターロボ。女性タイプで、ファイヤーロボからは「レディ」と呼ばれる。全高7.4m、重量7.8t





消防車に変形するリーダーのファイヤーロボ。常に冷静沈着で、自分のスタイルに誇りをもつ 全高7.3m、重量11.9t



「レスキュー合体シリーズ」のエクス合体コンセプトを発展させた最新シリーズ。共通素体のムゲンロイドを中心に、バインパーツの組み合わせによって様々な変形モードや合体フォーメーションを作り出すことができる。

ギャラクシーレックス



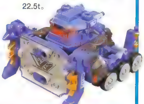


ロケット型のマシンモードと、ティラノサウルス型のダイノモードにムゲンバイン。クイックタイプのAIをもつため、非常にせっかちな性格である。頭部をロケットで発射するヘッディングティラン、太い尻尾で敵を打ち倒すテイルスラッガーなど、攻撃も大胆かつ強力。マシンモードでの全長15.5m、重量24.5t

ヒートトリケラ







SL型のマシンモードと、トリケラトプス型のダイノモードにムゲンバイン。ベリファイタイプのAIをもち、気長で地道。2本のツノから超高温の蒸気を噴射するサーマルスキャッター、鼻先のツノを熱して突進するメルティングホーンと、高熱を利用した攻撃が得意である。マシンモードでの全長10.9m、重量22.5t。

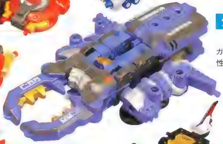
アイアンビートル





ジャイロ型のマシンモードと、カブトムシ型のゼクトモードにムゲンバイン。宇宙ステーションで開発され、微小重力下での運用試験を行なっていた。左右のローターから暴風を起こすジャイロタイフーン、ツノから高圧電流を流し込むパライザーショックなどを使う。マシンモードでの全長13.5m、重量19.4t。

ジャンクスタッグ



ブルドーザー型のマシンモードと、クワガタ型のゼクトモードにムゲンバイン。適性を調べるモデルとして、各モードの空中・地上の使い分けがアイアンビートルとは逆になっている。大アゴの間から火球を発生させるスパークボマー、敵をくわえて締め上げるスタッグハッグが得意。マシンモードでの全長8.7m、重量23.7t。

ランチャーザウルス





シャトル型のマシンモードと、ティラノサウルス型のダイノモードにムゲンバイン。背中の大型砲エンデバーランチャーからはプラズマ弾を発射し、尻尾の翼は敵を切り裂くコロンビアトマホークとなる。マシンモードでの全長15.9m、重量22.5t。

カイザーコンドル





ダンプカー型のマシンモードと、コンドル型のアニマルモードにムゲンバイン。多様な能力をもつ仲間を連携させるために開発されたムゲンロイドで、リーダーとしての資質をもつ。超高速飛行で真空の航跡を作り出すバイオレントベロシティーで、敵をズタズタに切り裂くことが可能。マシンモードでの全長10.7m、重量22.9t。

ニードルステゴ





ヘリコプター型のマシンモードと、ステゴサウルス型のダイノモードにムゲンバイン。背中の8枚の盾板の振動で共振現象を起こし敵を破砕するレゾナンスエッジや、後脚からの有線ミサイル、ステゴバスターを武器にもつ。マシンモードでの全長14.9m、ローター半径4.3m、重量22.3t。

マッハプテラ

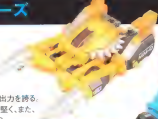
フォーミュラカー型のマシンモードと、プテラノドン型のダイノモードにムゲンバイン。頭部と翼からカッタービームを発射するトライデントフラップ、脚の二連装ランチャーから徹甲弾を発射するロータリースティンガーで戦う。マシンモードでの全長13.1m、重量21.7t。



◀合体ロボ用の頭部が付属



ムゲン合体シリーズ







オーバーライガン

ドリルマシン型のマシンモード、ライオン型のアニマルモードにムゲンバイン。ターボロイドをコアとし、通常のムゲンロイドより高い出力を誇る。2基のドリル先端はダイヤモンドより堅く、また、アニマルモードの口からは10万度のプラズマ火球、オーバーブレイザーを発射する。マシンモード全長12.5m、重量24.4t



パワーノーズ

クレーン車型のマシンモード、象型のアニマルモードにムゲンバイン。鉄骨をもへし折る長い鼻の他、牙を突き立てて600万ボルトの電流を流すパワータスクチャージで敵を攻撃する。これは味方のバッテリー充電にも応用可能。マシンモード全長11.2m、重量25.2t。共通コアのターボロイドは、全高7.9m、重量9.4t。





アサルトレオン

ジェット機型のマシンモード、ライオン型のアニマルモードにムゲンバイン。エアレオンのリカラーに、新武器のスクエアバズーカが追加されている。反動相殺機構によって移動中でも百発百中の命中精度を誇り、またこれをオフにすれば、爆発的な加速を生み出すスクエアエクスプロージョンとなる。マシンモード全長11.9m、重量24.1t



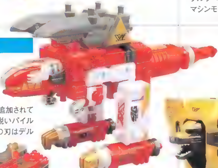
エナジーライノス

ドリルタンク型のマシンモード、サイ型のアニマルモードにムゲンバイン。エヴォライノスのリカラーに、新武器のサークルクエンチャーが追加されている。分子エネルギーを奪い物質を冷却することができる他、分子結合を弱めて物質を脆くするサークルリベレーターとしても使用可能。マシンモード全長11.4m、重量30.2t



グレートレックス

ロケット型のマシンモード、ティラノサウルス型のダイノモードにムゲンバイン。ギャラクシーレックスのリカラーに、新武器のデルタパラベラムが追加されている。2門のレールガンからは鋭いパイルを打ち出して敵を貫き、エッジの刃はデルタグラディウスとして敵を斬る武器となる。マシンモード全長15.5m、重量27.7t。





エアレオン ブラックバージョン

イオングループ限定で発売された、エアレオンのブラックバージョン。こうしたカラーバリエーションも、有形ブロック玩具の遊びを広げる要素であろう





トリプルムゲンバインセット

トイザらス限定で発売された、エアレオン、ビルジュラフト、キャリーイーグルの特別カラー版。ムゲンロイドはクリアカラーで成型され、さらにグリーンムゲンロイドプロトコアも付属する。













象型のアニマルモードにムゲンバイン。パワーと突進力はトップだが、旋回性能に難がある。

ゾードエレファント

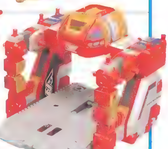
ムゲンジェネラルサポート用の大型ムゲンロイド。大容量バッテリーとハイパワーダイナモモーターを内蔵し、極限環境にも対応している。武器は巨大な多節棍のビッグブランディッシュおよび、頭上から高温の火球を発射するプラズマスリンガー。全高13.6m、重量48.8t。



マシンモードではムゲンロイド3体の輸送、充電、冷却、修理が可能。全長22.0m、全幅8.0m（荷台展開時）。







どんな場所にも基地を作り、出撃することが可能なマシン&ベースモード。マシン全長8.7m、重量34.7t。

ビクトリーレオン

エアレオンが仲間のムゲンエネルギーによって進化した姿。全長16.6m、重量13.2tの巨大な笏杖バーチカルセプターをもち、背中の盾グロリアスシールドはあらゆる攻撃をはじき返す。必殺技はライオンの口の中に発生させたプラズマ光弾をバーチカルセプターで撃ち込むレグルスブレイザー。全高17.2m、重量104.2t



巨大なライオンにムゲンバイン。全身にプラズマをまとっての体当たり、ビクトリーアローで強敵を倒す。

ムゲンジェネラル5

ムゲンジェネラル3にさらにディグコング、エヴォライノスが合体。ムゲンロイド5体のダイナモーターにより、パワフルな戦いが可能となる。右腕には三連のバーストドリラー、左腕にはショベルアーム、ワイドハンドブレードといった強力な武器を装備。全ムゲンロイドエネルギーをW字型のビームに変えて発射するムゲンファイナルクラスターは強力だが、使用にはゾードエレファントの支援を必要とする。全高15.4m、重量99.2t。





ムゲンジェネラル3

エアレオン、ビルジュラフト、キャリーイーグルによる合体。エアレオンを中心に他の2体が統合された人格をもつ。伸縮する右腕からはハンマーストレートを繰り出し、左腕の2本の槍ダブルランサーで敵を貫く。必殺技は全身のホイールを回転させて胸にエネルギーを集め、ライオンの口から発射するジェネラルバースト。全高15.4m、重量67.7t。



ムゲンジェネラル7

ゾードエレファントを中心に、エアレオン、ビルジュラフト、キャリーイーグル、ディグコング、ファングタイガーが合体。エレファントを除くすべての動物の頭が前方を向いているのが特徴で、それぞれの能力を生かした強力な技を使用することが可能である。6つの動物の頭とロボット頭部を合わせた14の目から放たれるインフィニティブラスターは、空中にムゲンバインマークを描き、敵を焼き尽くす。全高18.3m、重量137.3t。



▶ムゲンジェネラル7はマンモス型のアニマルモードにも組み換え可能。強力な体当たりは氷山をも粉砕する。

ムゲンバインは様々な形状に組み上げることが可能だが、特にロボットへの合体は一つのゴールといえるだろう。本項ではプレックスがオフィシャル設定として製作した、ロボットへの合体フォーメーション各種を紹介しよう。

ムゲンダイナーダブル

ギャラクシーレックスとヒートトリケラが合体。AIの並列接続により、賢く戦略的な行動が可能となる。全高13.3m、重量50.4t。





▼ヒートトリケラの変形した発射台にロケットを載せたマシンモード。

ムゲンゼクターダブル

アイアンビートルとジャンクスタッグが合体。分離時の2倍のパワーをもち、右腕の斧と左腕のペンチで土木作業を行なう。全高13.1m、重量43.3t。



ムゲンマンティスダブル



▲カマキリ型のゼクトモード合体形態。

ムゲンブラキオダブル



▶ブラキオサウルス型のダイノモード合体形態。



ムゲンカイザー4

カイザーコンドルを中心に、ディグコング、エヴォライノス、ファングタイガーが合体。全長22m、重量25.4tの巨大な槍、スクラムジャベリンを右腕に装備する。全高18.0m、重量73.7t。



ハイパービクトリーレオン

ビクトリーレオンとエアレオンが合体した姿。ロボモードのビクトリーレオンを基本とし、各所にエアレオンのパーツを加えることで安定度や火力を増している。なお、この2体はベースモードでの合体設定も存在する(DXビクトリーレオンのパッケージに掲載)。



ターボセイバー3

ランチャーザウルスを中心に、ムゲンポリス、ムゲンファイヤーが合体。全身のホイールを回転させ、右腕から必殺のエンターブライズバスターを発射する。全高19.7m、重量128.4t。



TVCF用合体ロボ

ランチャーザウルスとオーバーライガンの合体形態。2005年に放送されたムゲンバインのTVCF「寿司屋編」に登場した。



キャンディトイ版 ムゲンジェネラル3

2004年にバンダイキャンディ事業部より発売された、キャンディトイ版ムゲンバイン(エアレオン、キャリーイーグル、ギャラクシーレックスの全3種)によるムゲンジェネラル3。オリジナルのムゲンジェネラル3と頭部のデザインが異なっているのが特徴である。

ムゲンベースシリーズ

ムゲンボックスと呼ばれる共通パーツをもつ大型の基地シリーズ。キューブに変形可能なターボロイドを中心に、ロボモード、ビッグマシンモード、ダイノ（またはアニマル、ゼクト）モード、マシン&ベースモードの4種類の合体をこなす。

ムゲンポリス



警察官型のターボロイドポリスを中心にムゲンバイン。胸のパトライトからサイレンフラッシャーを発射し、左腕の巨大手錠ジャイアントワッパーで敵を捕らえる。通常はムゲンシティのパトロールが任務。全高16.8m、重量92.6t。



◀機関車型のビッグマシンモード　事件の現場に急行する形態である



▼強力なパワーをもつティラノサウルス型のダイノモード。全長24.5m、重量136t。





◀▲警察署のポリスベースと、パトカー型のマシンモード。

ムゲンファイヤー



消防士型のターボロイドファイヤーを中心にムゲンバイン。右腕のブラキオサウルスの口から放つケミカルプレスをはじめとして、各種の消化剤や放水機能を装備している。合体ロボモードの全高14.4m、重量84.8t。



◀トレーラー型のビッグマシンモード、前面のノズルから高圧水流を発射する。



▼ブラキオサウルス型のダイノモード　全長16.9m、重量124.6t





◀▲消防署のファイヤーベースと、はしご車型のマシンモード

ムゲンビルダー



建設業者型のターボロイドビルダーを中心にムゲンバイン。強力な土木作業ツールを装備しており、破壊力抜群のフォーメーションである。有事の際以外にもムゲンシティの建設現場各所で活躍している。全高13.8m、重量108.2t。



▶ジェット機型のビッグマシンモード　3体の中では唯一空を飛べる



▲マンモス型のダイノモード　全長19.3m、重量149.8t





▲▶建設基地のビルダーベースと、ダンプカー型のマシンモード





▲大型の頭部パーツはそれぞれに付属するため、入れ替えることも可能である。

ムゲンコマンダー3

ムゲンシティそのものからエネルギー供給を受けて完成する最強形態。額のM字型にエネルギーをチャージし、必殺のムゲンターボブレイザーを発射する。全高29.0m、重量465.6t。合体ロボとしては、マシンロボ全シリーズの中でも最大サイズを誇る。

ムゲンヘラクレス



ターボロイドとムゲンロイドの2体が中心となる、より大型のムゲンベース。両腕にはそれぞれ異なる形のツメが装備されている。パワー、スピード、機動力に優れた各形態に合体することが可能。



◀角の先端のコックピットパーツは、コマンダー3合体用の大型頭部にもなる

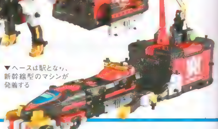




◀ビッグマシンモードは馬車型。ターボロイドが御者として鎮座する



▼長大な角をもつ、カブトムシ型のゼクトモード



▼ベースは駅となり、新幹線型のマシンが発着する

ムゲン三獣士シリーズ

ムゲン合体シリーズのニューライン。アニマルモード、マシン&ベースモード、合体ロボの3タイプに変化する。獣甚合体のコンセプトをダウンサイジングして、ワンアイテムで必ず合体ロボットを組み上げられるようになった。



クエストナイト

ヨーロッパで生み出された、聖剣ムゲンキャリバーをもつ騎士タイプ。ドラゴン型のアニマルモードでは口から3,000度の火炎を吐き、また、ムゲンキャリバーに浴びせることで炎の剣と化すこともできる。全高13.2m、重量28.8t。



レイザーニンジャ

ムゲン忍法をあやつる忍者タイプ。得物の妖刀ムラサメマルは、信号灯の明滅によって相手を催眠状態におちいらせる。サメ型のアニマルモードでは、ドリルのように回転して地中も掘り進むことが可能。全高14.4m、重量22.4t。





▲ベース&マシンモード。それぞれ、ガソリンスタンド&タンクローリー、門&消防車、信号機&レースカーとなる

セイブガンマン

岩山をも粉々にする猛銃リボルトマグナムをもったガンマンタイプ。胸の角は電気を帯びており、それによって帯電した弾丸は、命中したメカを狂わせる。バッファロー型のアニマルモードでの突進も強力である。全高13.3m、重量33.4t

ムゲンジュウシ3

クエストナイトを中心にムゲン三獣士が合体。手にはセイブガンマンのリボルトマグナムと、レイザーニンジャのムラサメマルを装備する。



◀専用武器を合体させると、ライオン型のアームドレオンが完成

▼それぞれに、サーベル&シールド、手裏剣、バズーカと、新規の専用武器が付属する

ムゲン三獣士セット オリジナルカラーバージョン

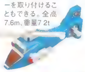
トイサらス限定 クエストナイト・ホワイト、レイザーニンジャ・ブラック、セイブガンマン・レッドのオリジナルカラー3体セット。特典として新規造型の武器アニマルロボ・アームドレオンが付属する。



マシンロボレスキューの主力シリーズ。基本的に1体のリーダーロボと4体のサポーターロボでチームを構成する。共通ジョイントによる手足の組み換え「エクス合体」を行なうことが可能。

ハイパージャイロロボ

ブルーサイレンズに所属。元はMRRアメリカ支部で試験的に運用されていた身軽な動きと格闘術が得意。両腕のプロペラを手裏剣のように飛ばすジャイロシューターで、敵を切り裂く。細身の体はレスキュー合体シリーズの中では異色の存在である。全高12.6m、重量38.0t。

小型ヘリに変形するヘリコプターロボ。付属のアタッチメントパーツにより、スカイロボに付属のブースターを取り付けることもできる。全高7.6m、重量7 2t





ジャイロヘリに変形するリーダーのジャイロロボ。陽気な性格だが、調子に乗ってやり過ぎることが多く、日本に送還された 全高7 4m、重量9 2t

ハイパーステルスロボ

デザスターによって差し向けられた、戦闘のために作られたマシンロボ。圧倒的な攻撃力で、MRRのレスキュー活動を妨害する。必殺技は、全身の火器を一斉に放つバーストテンペスト。鋭角的なフォルムが、攻撃的な印象を強調している。全高13.3m、重量47.7t




ミサイルタンクに変形するタンクロボ 世界各地に封印されていた。全高6.5m、重量8.8t




ステルス戦闘機に変形するステルスロボ。2丁のバレットライフルをもち、単体でもハイパージェットロボに匹敵する戦闘力を誇る 全高8.9m、重量12 5t



ハイパーサブマリンロボ

イエローギアーズに所属。海難救助活動を主な任務とし、人だけではなく海の動物を助けることもある。必殺技は、泡の渦で敵を押し流すバブルスマッシュ。ハイパーポリスロボのリデコだが、ほとんどのパーツが変更されており、大きく異なった印象がある。全高12.9m、重量43.5t




小型潜水艇に変形するアクアロボ。水中作業を支援する 全高8 0m、重量8 4t





潜水艇に変形するリーダーのサブマリンロボ 海を愛するマイペースな性格で、イルカと会話することもできる。全高7.7m、重量9 9t

ハイパーシャトルロボ

レッドウイングスに所属。月や宇宙ステーションなどの事故に対応する。必殺技はハイパージェットロボのときと同じく、腕のスペースロボを発射するシャトルパンチャー。肩のウイングは別パーツになっており、共通ジョイントで付け替えることもできる。全高12.0m、重量52.6t。




宇宙活動用に新たに開発されたスペースロボ。4、5号機にはブースターがセットされる。全高7.6m、重量8.8t(ブースターを除く





シャトルロボ ジェットロボが宇宙でのレスキュー活動用に換装された姿 全高9.6m 重量12 8t



ブースターとスペースロボを合わせてスクラムモードに合体することが可能 大気圏離脱能力をもつ 全長14 8m

レスキュー合体シリーズ



救急車に変形するBLエイダーロボ。彼らBLロボにとって、手足は捨て駒でしかない。全高7.4m、重量7.8t。

BLハイパーファイヤーロボ

ハイパーファイヤーロボのデータから、デザスターが作り上げたBLマシンロボ。炎を使って災害を起こすことを好み、必殺技のバーニングストームによってあらゆるものを焼き尽くしてしまう。全長12.7m、重量43.1t。





消防車に変形するBLファイヤーロボ オリジナルのエイダーロボを奪って合体したこともある 全高7 3m、重量11 9t



バイクに変形するBLバイクロボ。暴走族のように路上を混乱させる 全高7 6m、重量8 4t

BLハイパーポリスロボ

ハイパーポリスロボのデータから、デザスターが作り上げたBLマシンロボ。自分たちの目的のためには仲間をも嬉々として痛めつける。両腕のマフラーから放つエキゾーストボンバーが必殺技。全高12.6m、重量42.6t。





パトカーに変形するBLポリスロボ。凶悪なペイントが特徴的な悪徳警官。全高7.6m、重量9 0t



ブルドーザーに変形するBLドーザーロボ。BLドリルロボの破壊活動に従う。全高6 5m 重量8 4t

BLハイパードリルロボ

ハイパードリルロボのデータから、デザスターが作り上げたBLマシンロボ。オリジナル同様パワーに優れており、ハイパーステルスロボの手足を破壊した。必殺技はドリルによるパワークラッシャー。全高12.2m、重量43.0t





ドリル戦車に変形するBLドリルロボ。粗暴で破壊を好む残忍な性格の持ち主 全高8 5m、重量9.4t

ハイパーVステルスロボ

デザスターを脱走し、MRRに救出されたステルスロボが、レスキュー用に改造を受けた姿。破壊されたタンクロボに代わって、パワーブースターを装備する。2丁のクエンチャーガンをもち、必殺技はビクトリーシュート。全高12.7m、重量47.5t



マシンモードでもパワーブースターと合体、全幅19.2mのスクラムモードとなる

マシンコマンダーロボ

陸海空すべてに対応する究極のレスキューマシン。3機のコマンダーにそれぞれリーダーロボが乗り込み、その指揮で救助活動を行なう。さらに合体してロボモードとなることも可能。

マシンコマンダーロボV

マシンコマンダーロボと、ハイパーVステルスロボか合体した最強形態。あらゆる攻撃をはねのけるレスキューシールドをもち、肩のパワーウインクからは竜巻のデュアルトルネードを発射する　全高23.1m、重量247t（各リーダーロボ分を除く）。





3機のコマンダーが連結したハイパーマシンモード。マッハ20で現場に駆けつけ、3機に分離して活動する



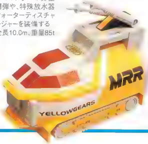
ロボモードに合体した姿マシンコマンダーロボ自身から、3人のロボマスターの中から状況に最も適応した者が選ばれ、全体の指揮を執る。かつてのバトルアーマー5やランドコマンダー5を受け継ぐコンセプトのメカである。



空からの消火を行なうレッドコマンダー。機首側面には特殊消火器ハイパーイクスティングシャーを備える。全長12.8m、全幅24.4m、重量128t



地上を受け持つブルーコマンダー。真空爆弾や、特殊放水器ウォーターディスチャージャーを装備する　全長10.0m、重量85t



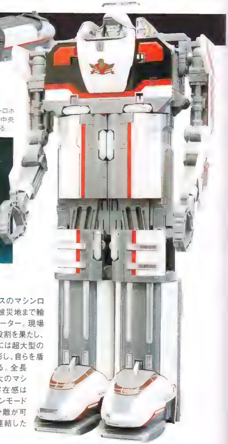
深海まで潜ることも可能なイエローコマンダー。超音波破砕器スーパーソニックブラスターをもつ。全長10.0m、重量85t

ウイングライナーロボ



5両編成のスーパートレインとなるマシンモード。リーダーロボ1体とサポーターロボ4体を完全収納することが可能。中央のアームは自在に動き、サポーターロボの搭載を行なえる





レッドウイングスのマシンロボを、チームごと被災地まで輸送するトランスポーター。現場では作戦本部の役割を果たし、大規模な災害時には超大型のロボモードに変形し、自らを盾にして人々を守る。全長900mmと本年最大のマシンロボで、その存在感は絶大である。マシンモードでは車両ごとに分離が可能だが、変形は連結した状態で行なう

サイレンギャリーロボ



ブルーサイレンズの輸送を行なうトランスポーター。交通路での大災害を未然に防ぐためにそのパワーを発揮する。変形時にはキャブを分離し、トレーラーが変化した手足と合体。マシンモードのポリスロボ、バイクロボの非変形モデルが付属する



トレーラー型のマシンモード。キャブ内にリーダーロボ、後部にサポーターロボを収納する。出場時にはスロープが展開

ギアダンプロボ



タンプカー型のマシンモード。リーダーロボはフロントグリルの中に、サポーターロボはバケット上に収納される



イエローギアースの輸送を行なうトランスポーター。その強力な腕で、倒壊しかけた建物などを支える。無骨なフォルムに加え、マシンモードの車輪を残した下半身が特徴的。荷台はいったん取り外して、腕に合体させることで変形を行なう。マシンモードのドリルロボ、ドーザーロボの非変形モデルが付属

大回転ベース



簡易変形のジェットロボ、非変形のスカイロボのミニモデルが付属。

MRRの基地をモデルにしたプレイセット。警報やキャラクターボイスの音声ギミックが搭載されており、出場シーンが再現できる

スペシャルエクス合体セット ブリザードチーム編



MRRノルウェー支部所属のチーム。左から、バトルロボ×2、ローターロボ×2、ブリザードジェットロボ、ウイングロボ×2、サーフロボ×2。付属のエクス合体指令書には、下のようなオリジナル合体の作成例が示されている。



K-BOY





マシンモードでは人が入れないせまい場所にも入り込み、災害現場の情報収集を行なうことが可能

ユタカから発売された廉価版では各チームのカラーが再現されている

MRRの隊員証となるレスキューモバイル。ケータイ、マシン、ロボの3タイプに変形する。隊員のパートナーであり、マシンロボに指示を出すツールでもある。ライト&サウンドを搭載

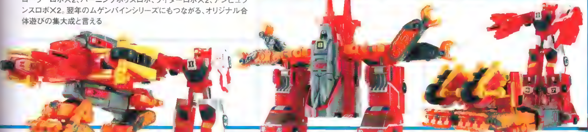


スペシャルエクス合体セット バーニングチーム編



MRRインドネシア支部所属のチーム。左から、ボイジャーロボ×2、クローラーロボ×2、バーニングポリスロボ、ライダーロボ×2、アンビュランスロボ×2。翌年のムゲンバインシリーズにもつながる、オリジナル合体遊びの集大成と言える





ムゲンロイド



エアレオンに付属。 A

サルトレオンに付属。 A

ビルジュラフトに付属。 B

[illegible]リーイーグルに付属。 C

ディグコングに付属。 D

エヴォライノスに付属。 E

エナジーライノスに付属。 E

ファングタイガーに付属。 F

ギャラクシーレックスに付属。 G

グレートレックスに付属。 G

ヒートトリケラに付属。 H

アイアンビートルに付属。 I

ジャンクスタッグに付属。 J

カイザーコンドルに付属。 K

ランチャーザウルスに付属。 L

マッハプテラに付属。 M

ニードルステゴに付属。 N

ビクトリーレオンに付属。 V

ゼノンバインに付属。 X

ゾーンエレファントに付属。 Z

ムゲンバインの中心となる共通素体で、キューブ型に変形。ムゲンジョイントと呼ばれる共通ジョイントをもち、さまざまなパーツと合体することができる。頭部にはそれぞれの名称の頭文字のアルファベットと、動物のモチーフが採り入れられている。



ムゲンヘラクレスに付属するムゲンロイド

スペシャルバージョン



▲「てれびくん」特製のムゲンロイドプロトコア。ムゲンロイドの試作機という設定。



▲プレックス特製ムゲンロイド。「てれびくん」などの雑誌やホームページでプレゼントされた。



▲イオングループ限定エアレオンブラックバージョンに付属。



▲「てれびくん」オリジナルムゲンロイド。主人公・無道勇気の服に合わせたカラーとなっている。



▲トイザらス限定トリプルムゲンバインセットに付属する、3体のムゲンロイドとグリーンムゲンロイドプロトコア。

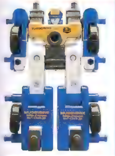




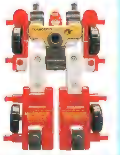
上は2004年のキャンペーン賞品ブルーカラームゲンジェネラル5、右はシルバージェネラル3に付属（87ページ参照）。

ターボロイド

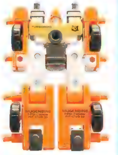
ホイールを標準装備した新タイプのムゲンロイド。キューブに変形するだけでなく、可動部も増えており、よりアクロバティックな合体フォーメーションを生み出すことができる。獣基合体シリーズより導入された。



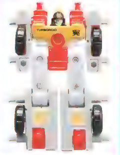
ムゲンポリスに付属。



ムゲンファイヤーに付属。



ムゲンビルダーに付属。



ムゲンヘラクレスに付属。

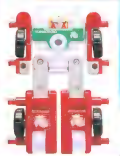


O

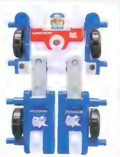


パワーノーズに付属。

P

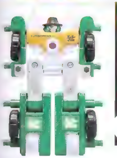


Q



レイザーニンジャに付属。

R



セイブガンデンに付属。

S

スペシャルバージョン



◀ゴールドコマンダー3に付属するターボロイド（87ページ参照）







店頭でプレゼントされた特製パワーアップ武器パーツ。大砲、ガトリング銃、ナイフの3種類の武器に、それぞれ3色のバリエーションがある。

ムゲン合体シリーズ

エアレオン



無道幻志郎博士によって作られた、ムゲンロイドの第一号。ジェット機型のマシンモードと、ライオン型のアニマルモードにムゲンバインする。機首の電磁ライフルと、ツメを有線で発射するアンカーショット、そしてタテガミを白熱させての体当たり、ヒートブレイザーを使う。マシンモードでの全長11.9m、重量20.5t。なお、ムゲンロイドのコアは、全高7.4m、重量8.2tで、全種共通である。

ビルジュラフト





クレーン車型のマシンモードと、キリン型のアニマルモードにムゲンバイン。人懐っこく、誰にでもついて行ってしまう。クレーンの先から放水するハイドロスプラッシュ、ツノから放つサンダースタンガンの他、脚のホイールを回転させての連続キック、ローリングストンプも強力。マシンモードでは全長8.3m、重量24.7t。

キャリーイーグル





ダンプカー型のマシンモードと、ワシ型のアニマルモードにムゲンバイン。いつも何かを運んでいないと落ち着かない。フォッグストリームで特殊な霧を吐き出して敵のセンサーを塞ぐことができ、脚の車輪を回転させてのチェーンソーキック、翼のマチェットウイングで攻撃を行なう。マシンモードでは全長10.9m、重量22.5t。

ディグコング





ショベルカー型のマシンモードと、ゴリラ型のアニマルモードにムゲンバイン。力は強いが寡黙で思慮深く、読書を好む。ドーザーブレードで押し潰すジャイアントスクワッシャー、堅いアゴで体当たりをするアゴニスティックタックルなど、怪力を生かした技が多い。マシンモードでは全長7.2m、重量25.2t。

エヴォライノス





ドリルタンク型のマシンモードと、サイ型のアニマルモードにムゲンバイン。曲がったことは嫌いだが、回るものは大好き。鼻先と両肩のドリルを回転させて突進するエヴォリアルドライヴァーは、鋼鉄の扉をも打ち破る。マシンモードでの全長11.4m、重量26.6t。

ゼノンバイン

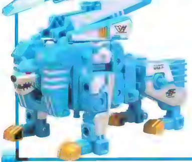


ドクターデスペルが製作した悪のムゲンロイド。タンク、スコーピオン、ジェット、ドラゴン、そして大型ロボットと、多彩なモードをこなすムゲンバイン。ドレッドバレット、ダブル電磁ライフル、ギムレットランチャーなどといった武器を備えており、それらを一斉に発射するヘルジャンクションは強力。全高12.7m、重量35.7t。



ファングタイガー





ジェット機型のマシンモードと、トラ型のアニマルモードにムゲンバイン。エアレオンの兄弟機で、シンクロナイザーによって同期したアクションを行なうことができる。縞模様から放たれる光線レイザーストライプ、背中の剣で敵を切り裂くファングシュレッダーを武器とする。マシンモードでの全長15.9m、重量24.4t。

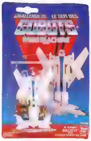
マシンロボ海外展開



▲最初期のアイテムはバンダイマークが人型だった



▲83年になると、バンダイマークが合併後のものへ変更



▲84年に「ゴーボッツ」ロゴが入るが発売元はバンダイのまま



▲「ロボマシーンズ」の台紙は共通デザインとなり名前はシール処理



▲93年には台紙からサク箱のパッケージになった



▲93年にはシージーロボの初期5体も加わっている



▲マシンロボDXの初期ラインナップは日本版のパッケージデザインを踏襲



▲マシンロボDXは途中でパッケージデザインを大きく変更。



▲商品によってデザインフォーマットやロゴデザインも変えられている。



▲ビックトレーラーロボはヨーロッパ版では、よりコンセプトを強調した横長のデザインとなった



▲ビックマシンロボのパッケージは米国版より大型化した



◀「ロボマシーンズ」の時期に発売されたマシンロボDX（ビグマシンロボ）のパッケージ

▶デビルサターン6の『ロボマシーン』版パッケージ。サイズは日本版やアメリカ版よりもかなり大きい





▲「ロボマシーン」のバトルアーマー5は日本と同じカラーリングで発売された



▲DASHマシンロボのヨーロッパ版「ウィンチャーズ」は日米よりも先行して発売



▲ダブルマシンロボのヨーロッパ版「コンビネーターズ」はアメリカでは未発売

ROBO MACHINE

ロボマシーン』はマシンロボのヨーロッパ圏におけるタイトルである。当時の同地域はバンダイの重点市場であり、イギリス、フランス、イタリアを拠点に様々な活動を行なっていた。

マシンロボの輸出展開は国内と同時期の82年からスタート。当初は日本国内と同じアイテムを販売していたが、アメリカで「ゴーボッツ」がスタートしてからは、商品名とラインナップはアメリカ版に倣う形となる。それでも『ゴーボッツ』には含まれなかったアイテムが発売されたり、一部商品の仕様が異なるなどの独自性も見られた。

92年にはパッケージデザインを一新、タイトルも『ロボマシーンズ』となり、600シリーズ、マシンロボDX、ビッグマシンロボが混在した展開が行なわれ、翌年にはシージーロボも同シリーズの商品として発売されている。



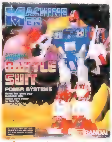
▲最初期タイトルは「ロボットマシンメン」。



▲85年以降のパッケージ。デザインがSFチックになる。



▲マシンロボDXは「スーパーマシンメン」と呼称。



▲「マシンメン」バトルアーマー5　玩具はアメリカ版カラーとなる

MACHINE MEN

オーストラリア版マシンロボは『マシンメン』のタイトルで84～86年に展開された。

発売元はヨーロッパと同様バンダイとなっている。米欧では未発売の商品が加わっていたり、オリジナルのキャンペーン商品を製作するなど、『ロボマシーン』『ゴーボッツ』とも違った展開を行なった。

また、『ロボマシーン』と同様に「GODAIKIN」（バンダイアメリカの発売した輸出版超合金）をシリーズの一環に加えている。



▲オーストラリアではアメリカ、ヨーロッパでは未発売のバトルベースも発売

マシンロボシリーズは1982年から1993年にかけて、10年以上の長きにわたり、日本以外の世界各国でも展開された。本項では、ヨーロッパの「ロボマシーン」(1982〜1993)、アメリカの「ゴーボッツ」(1983〜1986)、オーストラリアの「マシンメン」(1984〜1986)など、世界で活躍するマシンロボたちをご覧あれ。また、岩石超人の海外バージョン「ロックローズ」(1986〜1987)も併せて紹介する。



▲83年度の台紙はロボの前後ビューの写真が特徴。



▲84年度の台紙には右下に3Dシールが付いた



◀スカイラインロボはアメリカとカナダでカラーリングが異なるという変則的アイテム。こちらはアメリカ版で日本と同じ仕様



▶カナダ版スカイラインロボはボディが黒に変更。なお、カナダ版の台紙は英語/仏語の2カ国語表記となる



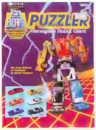
▲3体セットのギフトパックも発売。玩具そのものは通常販売版とは仕様の変更はない。組み合わせパターンはこの他にも存在する



▲ビッグバイクロボ。ヨーロッパ版とはイラストが異なっていた。



▲後期発売のマシンロボDXは、パッケージデザインが変更された



▲マシンパズラーの初期パッケージ。単品売りも存在する。



▲イラストが変更された後期版。アメリカでは敵側という設定。



▲デビルサターン6。海外では単品販売も行なわれた。



▲バトルアーマー5は日本版と同様にウインドーで中が見える



▲マシンロボDXのカナダ版パッケージ。やはり2カ国語表記。



▲DASHマシンロボのアメリカ版はシークレットライダーズと呼ばれている。



▲コマンドセンターなどの基地は組み立て式のためか、プラモデルのように被せ箱となっている。



▲ゾッドは「ゴーボッツ」商品には珍しいヘッダーがついた箱となる。



▲プレイタイム社より発売された「コンバーチブル・レーザーガン」。

GO BOTS

ゴーボッツはアメリカとカナダにおける『マシンロボ』の輸出タイトルで、販売は頑丈な乗り物玩具で有名なトンカ社が行なった。展開時期は83〜86年で、ハンナ・バーベラによるTVシリーズ『チャレンジ・オブ・ゴーボッツ』も製作されている。

シリーズの特徴としては、ヒーロー側がガーディアンズ、敵側がレネゲーズという、善悪の軍団分けが行なわれ、独自のキャラクター名やストーリーも作られた。また、600シリーズやビッグマシンロボなどといった既存規格の新規商品や、コマンドセンターやゾッドといったトンカ社のオリジナル商品が多数作られたのも大きな特徴である。



◀トンカ社のオリジナルビークル「ロックポット」パッケージ。岩の顔の口から玩具が覗くデザインが面白い



▲アメリカ版は裏面に設定や漫画の載ったブリスター仕様



▲ヨーロッパではボックスパッケージで販売された



▲ヨーロッパ版にはゴーボッツ/ロボマシーンのロゴも入る

ROCK LORDS

ロックローズは岩石超人を主人公とした独立シリーズで、86年から87年に展開された。TVアニメーションは製作されていないが、86年にハンナ・バーベラによる劇場用映画が製作され、ゴーボッツと競演した。販売はアメリカがトンカ社で、ヨーロッパではバンダイが行なっている。





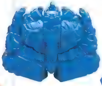
▲その他の国でもマシンロボは発売されていたようだ。上はブラジルの「MUTANTE」だが、刻印がなく材質も異なり、正規品かどうか不明。「CONBERT」という名称のシリーズもあった

OTHER COUNTRY

ロックローズ




セイバーストーン(Sabre stone/E):日本未発売の岩石超人。胸部のスイッチを押すと、スプリングで頭部が出現。敵側唯一の女性キャラクター。




スピアヘッド(Spearhead/E):頭頂部が尖っており、名称の「槍の穂先」はここから。これら2体はジュエルローズ(宝石超人)のライバル.

ストーンフック(Stone Hook/E):アクションギミックをもつショックロックスの一人で、右手にリールを内蔵し、先端のフックで捕らえた敵を引き寄せる



ロックショット(Rock Shot/E):ショックロックスの一人で、左肩のスイッチを押すと左手で岩を投げ、右肩のスイッチを押すとリールで腹部まで巻き取る。



ロックローラー(Rock Roller/G):正義側ただ一人のショックロックで、ボディ下部のローラーによってフリクションで走行し、敵に体当たりする。





ブラストロック(Blast Rock/G):自動変形ギミック内蔵のアクションショックロック。トーチカ風ともビークル風ともいえる形状がユニーク。いずれも上がヨーロッパ版。



▼ブラストロックのアメリカ版





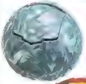
スタンストーン(Stun Stone/G):アクションショックロックスの一人.ギミックは共通で、岩の状態で転がすと、ボディ下部のスイッチが押されて自動的に変形する.



▼スタンストーンのアメリカ版カラー.







ドラゴンストーン(Dragon Stone/E):敵側ただ一人のアクションショックロック。メカ風の他の2体と比べて、生物的要素が強い.

▼アメリカ版カラーリング



日本の『マシンロボ』シリーズの中では異色の岩石超人だが、アメリカでは（関連はあるものの）『ゴーボッツ』とは独立した、ヒロイックファンタジー的要素ももった変形アクションフィギュアシリーズとして存在し、日本未発売商品なども多数存在する。（英語名の後のG:ヒーロー側、E:敵側を表す）



ロックポット（Rock Pot/G）:右のハサミで敵を捕らえ、前進に合わせてベルトコンベアが動いて後部のピットに放り込む。また後部に乗せたナーリーが連動して動く。



ナーリー（Narlies）:ロックローズの星クォーテックスに棲む小動物。転がすと植毛された体がモコモコ動き、口と尻尾が可動。左からナリホッグ、ナリザード、電動のスナーリーナーリー、ナリファント、ナリゲーター。他にナリバット、ナリバブーン、ナリライノ、ナリライオンも発売されている。ナリホッグ、ナリファント以外はすべて敵側の商品

海外用カラーリングVER.

ロックローズは日本版岩石超人とカラーリングだけでなく、マグナロックとサンドロックの敵味方が入れ替わるなど、設定も異なっている。また、ヨーロッパ版ではバトルロックの銃がガンメタであるなど、武器の色違いも存在した。



マーブルス（Marbles/G）:マスクロックの海外版。手足が黄緑で、顔はモールドに合わせて塗装されている。



ソリテア（Solitaire G）:ダイヤマンの海外版。女性キャラクターで、唇が彩色され、クリアブルー部の色味や腹部の塗装も異なる



スライムストーン（Slimestone/E）:マグナロックの海外版。全身が銀で、顔の塗装も異なる



マグマー（Magmar/E）:デビルロックの海外版。胸部や両肩、顔の彩色、肘や脛の緑色部分の色味等が異なる



トゥームストーン（Tombstone/E）:ガイガーロックの海外版。赤のパーツが緑に。名称は「墓石」から。



スティックスンストーンス Sticks'n Stones E）:ダブルロックの海外版。岩肌が緑がかっている。



グラニット（Granite/G）:ガッツロックの海外版で、目の彩色や、顔や脚部のブルーの塗装の色調が異なる。

未発売アイテム



ストーンヘッド（Stone Head/E）:映画にも登場する悪のロックローズの基地だが、実際には未発売。頭部のハンドルで落とし穴が開き、口から敵を吐き出す。独房もある



フォシルロース Fossil Lords 化石超人は映画にも出ているものの、海外では発売されなかった。写真は試作版 [illegible]

600シリーズ

「ゴーボッツ」では日本未発売の様々な600シリーズのマシンロボが販売され、これらの多くもアニメに登場している。英語名の後の「G」はガーディアン（Guardian:正義側）、「R」はレネゲーズ（Renegade:敵側）を表す。



スクラッチ（Scratch/G）:G[illegible]ミー4WDに変形。日本[illegible]の自動車変形ゴーボ[illegible]すべてアメリカ車に変[illegible]凝った変形ギミックをもつ。



ヴァンガード（Vanguard/G）:クライスラー・ミニバンに変形両肩を軸に車体後部が回転して身長を90mmサイズに収めるギミックが見事



スパーキー（Sparky/G）:ポンティアック・フィエロに変形し、日本未発売自動車ゴーボッツの中でも特に変形が複雑TVでは女性キャラクター



スティンガー（Stinger/R）:マシンパズラーの一体とモチーフが同じで、当時最新モデルのシボレー・コルベットC4に変形。脚部の変形が面白い



スタリオン（Stallion/R）:第三世代のフォード・マスタング・コブラに変形。下半身の変形ギミックは、車体の前後が逆だが、ジープロボに似る



バグジー（Bugsie/R）:日本未発売のデビルインベーダー。3本爪のモンスターから、腹部と膝のタイヤによって3輪走行するマシン形態に変形する



クロウズ（Klaws/R）:両肩[illegible]を閉じてマシン形態[illegible]する。ウィナーロボの[illegible]開にデスウィナーγと[illegible]登場したが日本では未発売。



ホーネット（Hornet/R）:両肩に3枚羽をもつモンスターから、ミサイルやコクピットがあるなど、他の2体よりもメカ風のマシン形態に変形する。



トレッス（Treds/G）:M1エイブラムスに変形する。砲塔が旋回し、主砲の仰角も変えられる。エイブラムスロボ（49ページ掲載）とは別物



ブルズアイ（Bullseye/G）:ロックウェルB-1ランサーに変形し、可変翼が可動。アメリカ版はコクピットが黒く、翼のシール等も異なる



ミスター・モト（Mr.Moto/G）:3輪バイクに変形。独特の体型だが、米国では未発売の3輪バギーロボと異なり、タイヤを外さないで変形できる



エース(Ace/G):ノースアメリカンP-51ムスタンクに変形し、マシン形態で主脚か可動。ゴーボッツ新規の3機のプロペラ戦闘機も全て米国製機



ボルト（Bolt/G）:P-38ライト[illegible]に変形する。実機の特[illegible]状に基づき変形ギミッ[illegible]考えられ、マシン形態のス[illegible]3機中で最も良い



ダート（Dart/R）:レーシングレプリカバイクのホンダVF1000Rに変形。ヨーロッパ版はフェイス部分のメッキが省略されていた



ガニアー（Gunnyr/R）:デルタ翼が特徴的な旧ソ連の戦闘機MiG-21に変形する、頭部形状がユニーク。ガニアーとセロ戦ロボはやはり敵キャラ



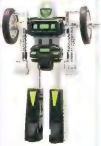
ベントウイング（Bent Wing/G）:ボートF-4Uコルセアに変形する。変形時の機首部の移動が大胆だ。実機の特徴的な逆ガル翼も再現している

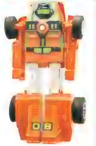


ロボマシーン」版ではバグジーは栗色、クロウズはボディが濃紺でウィングが赤、ホーネットはボディがグレーでウイングが黒、ガニアーはグリーンのカラーリングのものが発売されている。全体的にアメリカ版よりもシックなカラースキムだ

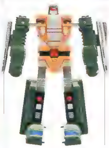
600シリーズ ●海外用カラーリングVER.

マシンロボ600シリーズには海外発売時にカラーリングを変更されたものも存在していた。なお、特に記述のないものはアメリカ版。


サイ・キル(Cy-Kill/R):悪のゴーボッツのリーダーとなったバイクロボは、83年版は日本と同カラーだったが、後にブラック版が発売された


バギーマン(BuggyMan/R):バギーロボも、83年版は日本と同仕様だが84年にオレンジ版が発売された。アニメではバイクロボ共々、日本版カラーで登場


クラッシャー(Crasher/R):ボルシェロボはアニメでは気性の荒い女幹部で、劇中にもこのカラーリングで登場する。83年には日本と同じ仕様で発売

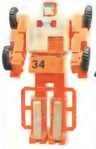

ブラスター(Blaster/G):ミサイルタンクロボは84年販売分からグリーンに変更された アニメにはイーグルロボと共に83年版カラーで登場


リーダー1(Leader-1/G):正義のゴーボッツのリーダーとなったイーグルロボは、83年版は日本と同じカラーだが、後にブルーへリペイントされた


フライトラップ(Fly Trap/R):清掃車ロボは上半身がオレンジを基調としたカラーリングになって発売された。ちなみに名前は「ハエ取り」から


ウォーターウォーク(Water Walk/R):セスナロボは、オレンジとベージュを基調としたカラーリングとなり、シールのデザインも異なっている

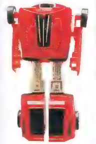

スリックス(Slicks/R):エフワンロボは車体の大部分がブラックのカラーリングとなり、「elf」などのシールのスポンサー表記もなくなった

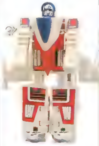

スプーンズ(Spoons/R):フォークリフトロボは、胸部か白で、オレンジの色味もかなり異なる。両腕の「MR-34」などのシールは貼られたまま

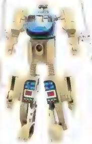

ナイトレンジャー(Night Ranger/G):ハーレーロボはブルーを基調としたカラーリングとなり、シールのデザインも一部異なっている


テイルパイプ(Tail-Pipe/G):カナダ版スカイラインロボはブラックボディとなる。シールも新造された。アメリカでは日本と同仕様で販売。


ストリートヒート(Street Heat/G):ホットロッドロボはレッドを基調としたカラーリングとなり、窓の塗装もシルバーに変更


メジャー・モー(Major Mo G):フェアレディロボもレッドカラーとなり、胸部の「Z」の文字がなくなるなど、シールのデザインも異なっている。

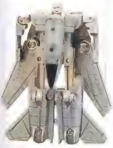

ヒートシーカー(Heat Seeker/G):ファルコンロボは機首や胸部が赤くなった。背部のシールは「RM AIR FORCE」に変えられた。


ツインスピン(Twin Spin/R):バートルロボのアメリカ版はベージュを基調としたカラーとなり、機首の塗装やシールのデザインも別物に


バートルロボのヨーロッパ版はアーミーグリーンのカラーリングになり、機首の塗装やシールのデザインなども、アメリカ版、日本版とも異なっている


マッハスリー(Mach-3/G):ファントムロボはボディがダークグレーとなり、国籍マークなどのシールも異なり、アメリカ軍仕様となった


ヨーロッパで発売されたファントムロボの「ロボマシーン」版は、基本的なカラーリングはアメリカ版と同じだが、国籍マークがイギリス空軍に


スカイジャック(Sky Jack R):トムキャットロボはボディの色調が若干異なり、頭部がメッキされ、シールのデザインも大幅に違っている


マノウォー(Man-O-War/G):バトルシップロボのヨーロッパ版はボディの白味が強く、艦橋付近がダークグレー、足先が赤になった。


クリーピー(Creepy/R):ギルディスはボディ、脚部などが紫、ハサミや背部の6本の足、脚部のツメがブラック、後頭部の塗装が水色となる


ブレイズ(Bladez/R):バルダスはボディやウィングの成型色がブラックとなり、胸部や目の塗装もイエローからライトグリーンになっている



ロボマシーンズ版ポルシェロボはカラーは元と同じだったもののシールが変更された。この他、イーグルロボやジープチャイルドロボなどにも同様のバリエーションがある

未発売アイテム


ブラックバードロボは「スヌープ(Snoop/R)」の名称で、アメリカオリジナルのカラーリングで販売される予定だったが、実際にはオーストラリアのみの販売に終わっている。オーストラリア版は日本と同じ仕様であった



デビルサターン6 ●海外用カラーリングVER.







モンストラス（Monstrous/R）：当初は日本でもこのカラーリングで発売される予定だったようだ（1986年度のバンダイカタログに掲載されている）。なお、各アイテムの名称対応は以下の通り。ギルヘッド/テビルサターンNo.1/フライトフェイス（Fright Face）、バフバット/デビルサターンNo.2/ウィアードウィング（Weird Wing）、テスクロウ/デビルサターンNo.3/サウスクロウ（South Claw）、クロギロン/デビルサターンNo.4/ハートアタック（Heart Attack）、アイゴス/デビルサターンNo.5/ゴアジョウ（Gore Jaw）、ブルゴーダ/デビルサターンNo.6/ファングス（Fangs）。

バトルアーマー5 ●海外用カラーリングVER.





パワーウォリアー（Power Warrior）：日本版とはカラーが異なり、ミサイルギミックが省略されている。左が正義側のガーディアン（Guardian）、右が敵側のクランシー（Grungy）。単品販売も行なわれ、パワージェットは「Power Suits Spaceship」という名称で箱に入って売られていた。手足はブリスタパックで販売。

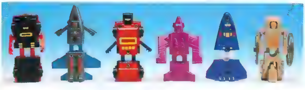
ランドコマンダー5 ●海外用カラーリングVER.





ネメシス（Nemesis）：ランドコマンダー5の海外版だが、発売は未確認でキャンセルになった可能性が高い。1986年度版のトンカカタログには、ネメシスとガーディアンのみが掲載されており、開発時期等の関係で、急遽ラインナップをグランジーに差し替えたと思われる。なお、手足のパワースーツはクランシーと同じもの。

WENDY'S 特製 GO BOTS





80年代にウェンディーズで作られたオリジナルのゴーボッツ。左からビーマー（Beamer/R）、スカイフライヤー（Sky Flyer/G）、パウワウ（Pow Wow/R）、オッドボール（Odd Ball/R）、ガイドスター（Guide Star/G）、ブリーズ（Breez/R）。ミニブックなども作られた。

コマンドセンター

トンカがオリジナルで開発した大型基地で、ヒーロー側のガーディアンズが使用する移動基地。量産されており、主力メカとして多数登場する。宇宙船、歩行モードから要塞形態に変形する。目が光って警告音が鳴り、エレベーター、隠し部屋、敵味方識別装置など、様々なギミックをもち、キャリングケースにもなる。デカールで敵ゴーボッツの指名手配写真やロボット用のカフェテリア、尋問室、処刑室(?)などが再現されているのが面白い。







スラスター





トンカオリジナル商品で、敵側のレネゲーズが使用する移動基地。やはり大編隊で登場する。宇宙船、ウォッチタワー、バトルステーションの3形態に変形。動態センサーを内蔵した光&音による侵入警報装置、エレベーター、左腕を動かすと敵をイオン蒸気槽に落とし込むトラップドア、サイ・キル用の玉座など、様々なギミックを内蔵する。



バトルベース
●海外用カラーリングVER.

オーストラリアの「マシンメン」シリーズで発売された、バトルベースの海外カラーバージョン。敵側の基地として、上面パネルがブラックに変更されており、他の「マシンメン」の敵側商品と同様、パッケージには日本のデビルインベーダーのマークが使用されている。バトルベースは海外での発売はこれ以外は確認されておらず、この他、ジェットギャリーやコンバットバギーも日本以外での発売は未確認となっている。





スペースホーク

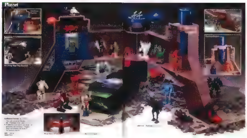


トンカのオリジナルビークルで、600シリーズのロボットを乗せられる。コックピットモジュール自体や上部のペリスコープなど、各部が可動。劇中では敵側も使用する。



▲ウィングの先端が展開して、歩行形態に変形する。

ゴーボトロン・フォートレス



トンカオリジナルの超大型基地プレイセットだが、実際の発売は未確認。ワープチャンバー、ペリスコープ、トラップドア、エレベーターなど、9種類のギミックをもつ。ちなみにゴーボトロンとはゴーボッツが住む星の名前である。

マシンロボDX

日本のマシンロボDX（スケールロボ）、ビッグマシンロボはアメリカでは「スーパーゴーボッツ」、ヨーロッパでは「スーパーロボマシーン」と呼ばれる。ここでは海外で発売された日本未発売玩具を紹介する。（特に記述のないものはアメリカ版）



レイザー（Raizor/G）:F-4ファントムにローターモジュールが付いたオリジナルマシンに変形する。全体が金属アームで繋がった4つのブロックに分かれて変形する。600シリーズのファントムロボのパワーアップがベースとなっている（49ページ掲載



スパイアイ（Spy Eye/G）:パナビア・トーネードIDSに変形する，可変翼が可動し、主脚も収納が可能。機首ブロックの両サイドが開いてロボット時の胸部の空間を隠し、マシン形態では垂直尾翼がスライドして機体後部を固定するギミックがユニーク。



スーパークーパー（Super Couper/G）:34年型フォード・クーペがベースのホットロッドに変形し、脚部が二重に折りたたまれて車体後部になる。頭部がスプリングで出現する。日本未発売マシンロボDXの多くはシンプルな頭部デザインが特徴的。



スロットル（Throttle/G）:BMW K-100バイクに変形する。前後のタイヤが背部に左右対称に折りたたまれるなど、数あるバイク変形玩具の中でも圧倒的に優れた変形ギミックをもつ。ロボット、マシンの両形態のスタイリングも端正だ



クラッチ（Clutch/R）:フォードF-250ピックアップに変形する。変形時にスライドギミックを多用して、車体前部が下半身になり、荷台は背部に収納されてボディ前後に余分な突出部を作らない変形が見事。腕の可動範囲も広い



ナイトフライト（Night Fright/R）:Mil-24ハインドに変形する。変形ギミックは比較的正攻法だが、マシン形態のスタイルが良い。着陸脚が収納可能。600サイズのMiG-21も含め、当時は旧ソ連モチーフの変形玩具は珍しかった



ヴァンプ（Vamp/R）:ビッグサイズのキャスモトンで、ロボット時の全高は15cmもあり、ダイキャストを十分に使用しているため重量感がある。ギミックは600サイズ版に準じるが、塗装が細かい。名称は「妖婦」で、TVでも女性キャラクターだった。



▲スパイアイのヨーロッパ版は、アメリカ版では背部のみの迷彩塗装が機体全体に施されイギリス空軍の国籍マークがついている



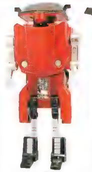
▲スロットルのヨーロッパ版はメタリックシルバーのカラーリングで、パッケージアートの彩色もアメリカ版とは変更された

マシンロボDX ●海外用カラーリングVER.

DXサイズのマシンロボにも海外での様々なカラーバリエーションが存在する。特に600シリーズと比べてアメリカ以外の国での仕様違いが多いのが特徴だ。特に記述のないものはアメリカ版。



ヘル・フィエンド(Herr Fiend/R):ポルシェ928Sの第3のカラーリングは悪役キャラクターらしくブラックに。シールは日本版と同じものが付属している



ヨーロッパでは「ポルシェ928S」の第4のカラーリングとしてレッドバージョンが発売された。『ロボマシーンズ』時期の販売である



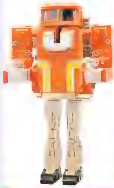
ワーパス(Warpath/R):ビッグジェットヘリロボは、ヨーロッパ版ではアーミーグリーン風のカラーリングとなり、シールのデザインも変更されている



ビッグバイクロボのヨーロッパ版はグレーで成形されていた部分がシルバーのペイントとなった。オーストラリア版も同様の塗装が施された。

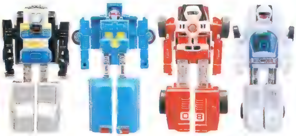


シルバー社による関連商品、ガーディアン・ヘッドクォータース。マシンロボDX専用の基地のため、木製で非常に頑丈。手動だが、エレベーターギミックなども内蔵。





スタクス(Staks/G):ビッグトレーラーロボは海外でオレンジを基調としたカラーとなり、キャブ部分のみとトレーラー付きの2種類が発売されていた。キャブ後部や足が青いバージョンも存在する。上のパッケージはオーストラリアで発売されたコレクターパックで、特別カラーの600シリーズが4点付属している



▲オーストラリアのコレクターパックに付属した特色マシンロボ。初期販売版ではパトカーロボはシルバーで塗られていたが、途中でグレーの成形色となった。後期版は通常カラーのジェット、ダンプ、バギー、スーパーカーロボにセット内容が変更されている。

DASHマシンロボ ●海外用カラーリングVER.

『クロノスの大逆襲』の際にマシンロボに編入された「可変ウィンチロボ」は、もともとは別の玩具シリーズだった。中にはマシンロボに含まれなかったアイテムも存在する。



電動可変ウィンチロボはヨーロッパでは『ロボマシーン』として発売されたが、日本とアメリカではシリーズに加わっていない。ハイラックスタイプは「ROBOT WINCHTRUCK」という名称だった。アメリカでは電動可変ウィンチロボは「POWERBOTS」という独自のブランドでマテルから発売された





▲同じく電動可変ウィンチロボのジェットヘリも『ロボマシーン』シリーズでは「ROBOT HELICOPTER」として発売された。仕様はいずれも日本の可変ウィンチロボ版と同様



▶可変ウィンチロボのときと同様、2色が発売。この他「アームマシン」「ロボコング2」等のバンダイ玩具も同シリーズで発売された



『ロボマシーン』版バトルジャイラーは、日米版とは大きく仕様が異なっているが、これはヨーロッパで先行して商品化されたためである。『ゴーボッツ』版ことツイスター(Twister/G)は日本とシールが一部異なるのみで基本的に同一の仕様だが、パッケージ裏面にはシルバーのボディで掲載されていた。



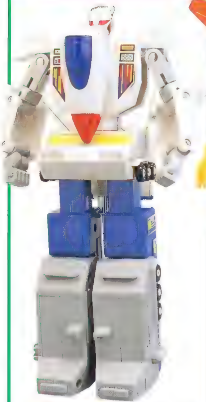
▲バトランサーのもとになったゼンマイ版可変ウィンチロボのフォードレンジャー。『ロボマシーン』版はこちらのカラーリングで発売。

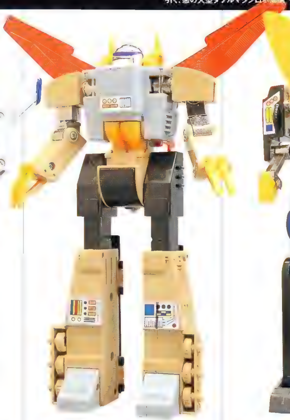


▲センマイ可変ウィンチロボのダットサントラック。頭部形状や武器がフォードレンジャーとは異なる。マシンロボ版は発売されなかった。

ドレッドランチャーズ

動物とマシンの合体という、マシンロボワールドでも異色のコンセプトが目を引く、悪の大型ダブルマシンロボ部隊、それが「ドレッドランチャーズ」である。





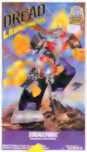




ケイオス（Chaos/R）．前進翼実験機グラマンX-29とトレーラーが合体する。実験機モチーフは、製品化されたものとしてはマシンロボワールドでも唯一の存在。X-29のランディングギアが可動。3体ともサイズはロボット形態で20cm以上と、ダブルマシンロボの2倍以上の大きさだ。ダブルマシンロボとはかなりイメージが異なるが、日本側でデザインが行なわれている。



リ・ボルト（Re-Volt/R）．鷹型ロボットと発射台が合体する。ドレッドランチャーズは3体とも敵側で、「ゴーボッツ」のラインナップの中では、ヒーロー側のシークレットライダース（DASHマシンロボのアメリカ版）とライバル関係にある。TVでも敵側のレネゲーズから送り込まれたスパイとして、共にゴーボッツアカデミーの候補生となり、彼らを裏切ったエピソードが描かれた。



トレイター（Traitor/R）：ハチとトレーラーが合体する。3体の中でも最も異色な存在である。強度の必要な部分にはダイキャストを使用しており、頭部もメッキがかけられているなど、仕様はかなりゴージャスであった。なお、ドレッドランチャーズは『ロボマシーン』では「ウルトラボッツ」というチーム名で、ヨーロッパ版カタログのミニコミックではダンクーガと戦ったこともある。



▲トレーラーはカタパルトが可動。メカ同士の組み合わせのため、日本のダブルマシンロボに一番イメージが近い。



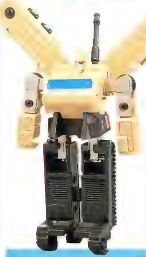
▲トレーラーへの変形時には脚部の内側のパネルが開いて両足の間の隙間を埋める。鷹の爪は開閉可能



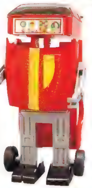
▲トレーラーモードでは脚部の後面が展開してランディングパッドになる。他の2体と比べて、曲線を多用しているのも特徴

ETC

海外版マシンロボは、この他にも多数の商品が販売された。特にアメリカでは、トンカ以外のメーカーにも多数の関連商品が存在し、その中にはユニークなギミックをもつものも多い。また、各国でオリジナルのキャンペーン商品も作られ、当時の海外での人気の高さが窺える。

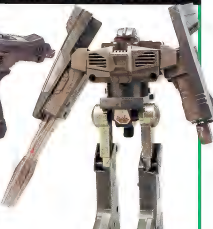


◀ヨーロッパのみで発売された、ダブルマシンロボの海外版コンビネーターズ。写真はタンクトランサーでトレーラー部の成型色が異なり、国籍マークもフランス軍に変わった。他の2体も国籍マークなどが異なる

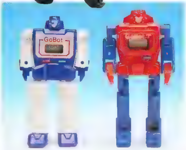


▶アメリカのプレイタイム社から発売された関連商品で、頭部にAMラジオを内蔵し、自動車に変形する。変形ギミックや色はマシンロボDXのフェアレディに似るが、車種はトランザム。





▲▶コンバーチブル・レーザーガン。アメリカで発売された関連商品で、レーザーガンに変形し、銃身が光り音が鳴る。トイコー社のアストロマグナムと同じ電子ギミックを内蔵する。当時日本でも同社からオリジナル玩具として販売された。





◀▲デジタルウォッチからロボットに変形する。インパルス社による関連商品で、TVには登場しない。左からゴング(Gong/R)、ティクトク(Tic Toc/G)で、ティクトクには手足が赤くてボディが白のものも存在する。背部の磁石(!)でリストバンドに装着する。



▼ゾッド(ZOD/R):電動で体の中央を折り曲げ、その反動で前輪を振り上げながら迫ってきて、付属の棒で腹部のスイッチを押すと停止する獅子舞をヒントにしたアクションギミックをもつ。劇中でも敵側の強力兵器として、大群で登場する。



▲バンダイのウォーキングロボRKのゴーボッツ版で、写真がヒッチハイカー(HitchHiker/G)。恐竜型も発売された



▲「ジャイロボット」という、フリクションで走行する、ウォーキングロボRKの簡易版も予定されていたが、実際には未発売だった。



▲後部のスイッチを押すとフリクション走行し、スポーツカーから怪獣に変形するスケイルズ(Scales/R)。TVにも登場。

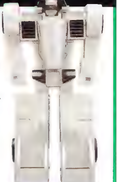


▲電動走行し、変形して胸部からピンポン玉を発射するブーマー。白がランブル(Rumble/G)、青がブラスト(Blast/R)。

海外版プレゼントアイテム



▲マシンロボDXポルシェ930ターボのゴールド仕様。オーストラリアの「マシンメン」シリーズでのキャンペーン商品で、3000人にプレゼントされた。他にポケットカメラのキャンペーンも行なわれている。



▶ポルシェロボのメタリックシルバ仕様で、詳細は不明だが、海外でのキャンペーン用頒布品と思われる。ちなみに日本での変身ボールペンやジャンボジェットロボ、サンダーミッションなどのキャンペーンは、海外では行なわれていない。



▶ギルディスの蛍光グリーンバージョン。アメリカでのキャンペーン商品で、当時はTV-CFも作られていた。変型説明書には設定ストーリーも掲載されている。

試作アイテム



◀タクシーロボ　MR-13パトカーロボをベースにした、リデコレーション商品として考案された。実際にパトカーロボをリペイントした検討用の試作品も存在するが、商品化には至らなかった

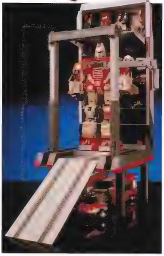




◀マンンモードハトライトをベースにしてタクシサインも作られたイエローボディのパトカーロボは後に「マシンロボベスト5」として商品化されている（20ページ掲載）



◀バトルフォックスは試作バージョンの段階ではコックピットが開閉し、格闘技ロボを乗せることができた。また、デザイン画にあった銃はハッチの右側に取り付けられている。



▶マシンロボ用大型基地　50ページ掲載のデザインをベースに作られたもので1986年4月に6,800円で発売が予定されていた。スーパーウインチやダッシュスクランブル機能を内蔵しており、格納庫には16体の600シリーズを収納できた。



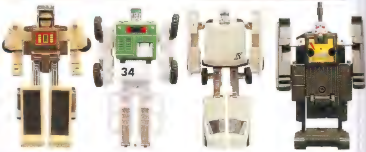
▲ランドコマンダー5（左）とバトルベースの試作版。ランドコマンダー5はバトルアーマー5と同時にデザインが描かれており、当初は1985年度発売の予定だった。このデザインはプロモーションアニメにも使用されている。



▲スモウロボの試作品　単品でマシンモードに変形するという最初期のアイディアをもとに作られたもの。この時点ではマシンロボのワンカテゴリーとして、1985年度に発売される予定であった。

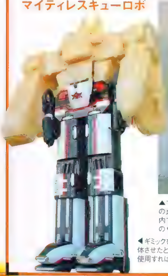


◀1986年に開催された東京おもちゃショーでは『クロノスの大逆襲』がパイロットフィルムとともに大々的に発表された。写真はその会場風景で、レイナのコスチュームを着たコンパニオンも登場していた。



▲マシンロボをアメリカ輸出する際に、多くのカラーバリエーション・アイディアが提出された。中には実際にテストショットが作られたものも存在しており、上の写真はその一例である。

マイティレスキューロボ





▲マイティレスキューロボとハイパージェットロボの比較。その大きさを実感していただきたい。国内で発売された合体ロボットの中でも史上最大のサイズとなる予定だった。

◀ギミックを再現した試作品をウイングライナーロボに合体させたところ。ウイナーロボ付属のジョイントパーツを使用すれば、トレインモードで連結することも可能であった

▼マイティライナーとウイングライナーを並べたところ。全長90cmのウイングライナーよりも、さらに長い列車となっている。



▼右手のクレーンは開閉式。写真はマシンロボをホールドした状態である





▲ウイナーロボ（右）とハイパージェットロボ。ウイナーロボは単体の状態でレスキュー合体シリーズのハイパーモード以上のボリュームを誇っていた



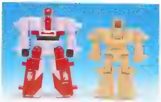
▲レッドランチャーは先端の大型消火弾を発射することが可能であった。

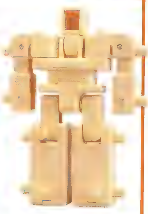
マシンロボは試作品まで製作されながら、惜しくも発売に至らなかった幻のアイテムが存在する。製品の検討用に作られた試作なども含めて、貴重な資料を公開しよう。

ムゲンバイン

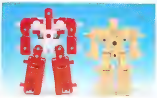
▼キューブ状態での比較。試作版は、ムゲンロイトの足首にあるジョイントが可動式ではないことがわかる







▶試作版ムゲンロイドは肩と足首のジョイントが可動せず、両脚を左右に開く関節も存在しない。顔はアイテムによって変わるという前提のため、何も造形されていない状態。



▲▶フロントおよびリアスタイルの比較。大きさが頭一つ分違っている。当初は原点回帰の発想もあり、600シリーズの大きさを意識していたという。しかし、可動部分とジョイントの強度などの問題が出てきたため、最終的には一回り大きくなったのである

店舗用グッズ

玩具オリジナルキャラクターであるマシンロボは、店頭における宣伝も重要なポイントであった。関連業者へのアピールのために製作されたグッズ類を見ていただこう。



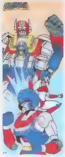
▲1985年度に製作された店頭用ポップツール。試作版のランドコマンダー5をメインアイテムとして掲載している。



▲玩具店に配布されたエプロン。上にバトルアーマー5がプリントされたシンプルなデザイン。地色はシルバー。



▲『クロノスの大逆襲』のときに製作されたエプロン。キャラクターを大きくクローズアップしたものとなった





◀『クロノスの大逆襲』の宣伝用に作られたビニール風船。メイプルタウン物語』が一緒にプリントされていた

◀バンダイグループが配布用に製作した『クロノスの大逆襲』のタオル。絵柄は専用のものが起こされている



▶玩具の販売促進用に作られた児童用タンクトップ。バンダイ製。左のタオルと同じ時期に製作されたようだ

キャンペーングッズ

商品を購入することで応募できるプレゼントキャンペーンは、ユーザーの購入意欲を高めるために有効な手段であった。君はいくつのアイテムを知っている?



◀バンダイ主催のマシンロボクラブ入会記念プレゼントとして製作された「マシンロボBMX」。入会者の中から30名にプレゼントされた



▲マシンロボ設計セット。入会記念プレゼントとして20名に、ラッキーナンバー賞として年間で合計120名に贈呈されている

▼ムゲンジェネラル5のクリアブルーバージョン。クリアブルーでパーツが成型されている。2004年のキャンペーン用特製カラーアイテムである。









▲マシンロボクラブ会員証。マシンロボのバーコード、またはコンピュータナンバーを3枚送ると会員になることができた。会員証は後楽園の"超新星フラッシュマン"ショーが無料になったり、『東映まんがまつり』の割引など、様々な特典が存在した。



◀「マシンロボワールドキャンペーン」用に作られた、マシンロボTシャツとハンカチ。マシンロボクラブの景品にも流用された



◀▼2004年のキャンペーン用に製作されたバインアタッシュ。付属の鍵で中をロックできる、本格派の作りである。中にはクリアブルー仕様のムゲンジェネラル5がパーツ状態になって入っている



▲2005年に製作されたシルバームゲンジェネラル3とゴールドムゲンコマンダー3。ムゲンバインホームページ内の「エフリバイン」コーナーや、「てれびくん」とトイザらスの「ムゲン合体研究所」の応募者にプレゼントされた

マシンロボブックガイド

玩具オリジナルキャラクターとしてスタートしたマシンロボにとって、出版媒体によるバックアップが大きな効果をもたらしたことは言うまでもないだろう。その多岐にわたるラインナップをご覧いただきたい。



手帳サイズのミニブック 未発売のティージーブイロボのデザイン画が掲載 「テレビランド」1983年6月号の付録にもなった



テレビランド わんぱっく57 マシンロボ大図鑑

「マシンロボブック」の写真素材をベースに作られたキャラクター図鑑 沖一、かたおか哲治によるマンガやジオラマ写真、ジオラマ製作法などが新たに追加された。ピンナップのマシンロボを搭載したトレーラーロボの大軍団が圧巻



マシンロボ1 マシンロボとうじょうのまき

第2話「剣狼よ 勇気の雷鳴を呼べ」をベースにした張り合わせ絵本



マシンロボ2 たたかえ！バイカンフーのまき

第11話「大いなる河に愛を誓え」を基にした絵本 ガルディも登場している



マシンロボ3 つよいぞ！マシンロボのまき

物語は第17話と第18話 各巻には玩具の紹介ページも掲載されていた



マシンロボ クロノスの大逆襲大百科

「てれびくん」のグラビア再録と玩具図鑑の二部構成。本文はオールカラー



テレビランド わんぱっく66 マシンロボ大図鑑 パート2

「マシンロボ大図鑑」の内容を引き継いだ第2弾。未発売商品トラクターロボ、カゼルロボ、シティターボⅡロボ（バトルアーマー5のプロモに登場）、CB1000Rロボの図面を見ることができる



マシンロボ大決戦

バトルアーマー5を中心としたジオラマ写真と、プロモアニメの紹介をしている。デビルインベーダー初期3体も掲載



ヤング・セレクション カラー版 マシンロボ クロノスの大逆襲大百科

第15話までのストーリーと玩具図鑑。キャラクターデータが充実している



286 マシンロボ クロノスの大逆襲大百科

ストーリーダイジェスト（第35話まで）やスタッフ取材記事などを掲載



マシンロボ クロノスの大逆襲 設定集

基本設定を掲載。24輪トレーラーの設定などの未使用画稿も載っている。



NEWTYPE 100 COLLECTION11 マシンロボ

『クロノスの大逆襲』『バトルハッカーズ』『剣狼伝説Ⅰ』を特集したムック本。



マシンロボ 創刊No.0

1985年東京おもちゃショーなどで配布された。『イオノイド戦士』のプレストーリーを掲載



名作えほん150 マシンロボ大図鑑

MR-30までのアイテムを実車写真を交えて紹介 20体合体マシンロボなどの大胆な改造が見どころ



ヤング・セレクション カラーカタログ マシンロボ大百科

マシンロボDXを除くMR51までの全アイテムをカラーで紹介。海外版まで網羅した一級の資料本



マシンロボレスキュー超メカファイル

ハイパーサブマリンロボまでのマシンロボとトランスポーターを紹介した張り合わせ絵本。スペックデータの紹介が充実している。続刊は未発売



NEWTYPE MACHINEROBO

アニメスタッフによるマンガ『レイナからの手紙』を収録。『機動警察パトレイバー』とカップリング



『剣狼伝説Ⅰ』の設定および原画集と、ムービック商品用に描き下ろされたイラストをカラー再録。



マシンロボ4 たたかえバトルハッカーズのまき

張り合わせ絵本。『クロノス』全3巻に続く、シリーズ第4集として発行



312 マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ

第19話までのダイジェストのほか、声優やスタッフインタビューも掲載



おもしろ マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ

オールカラーによる玩具全ラインナップ紹介と知育テストコーナーで構成



スーパーアニメブック4 出撃マシンロボレスキュー きんきゅう出場だ マシンロボレスキュー

紹介キャラクターはハイパーステルスロボまで トランスポーターのロボモードはウイングライナーのみ掲載



ワンダーライフスペシャル マシンロボ ムゲンバイン 公式合体指令書

2004年度発売のムゲン合体シリーズを紹介したカタログ本 改造作例の写真紹介がメイン記事となっている。難波孝による描き下ろしマンガ「元気と博士のムゲン合体バトル」を併載



カラーカタログ ヒーローロボット大百科

キャラクターもののアイテム紹介本。掲載マシンロボはDXとMR-15まで



ものしりずかん8 ヒーローロボット大集合

左掲載の「ヒーローロボット大百科」の幼年版 MR-30までのマシンロボとDX全アイテムを紹介



テレビランド わんぱっく48 なんでも改造大図鑑

新幹線ロボ改造のスペースシャトル、ファイアーロボ改造のイデオンなどが製作法とともに掲載



テレビランド わんぱっく59 なんでもジオラマ大図鑑

市販の1/100スペースシャトルを用いたジオラマと、小川修による描き下ろしマンガのページあり。



おもしろロボット大図鑑

バトルアーマー5、MR-49までのマシンロボを紹介 のなかみのるによる短編マンガも収録



別冊SF SFホビー大カタログ

バトルアーマー5、バトルベースなどが掲載。大人向けの本だけに、商品に対する考察は鋭い。



おもちゃロボット カーメカ大百科

MR-46までを紹介。しいやみつのりによる描き下ろしマンガも掲載された。



MACHINEROBO OFFICIAL DOCUMENTS

CHAPTER | 04

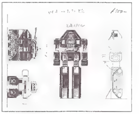
マシンロボ・ヒストリー

◆誕生

マシンロボの企画がスタートした時期については、現時点において明確な断定はできないものの、本誌序文の近藤氏のコメントによると1980年には既に試作製作が始まっていたという。マシンロボの市場導入が1982年の4月であることから考えれば、発売までに2年もの熟成が重ねられたことになる。

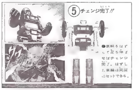
ファースト・ラインナップは「MR-01バイクロボ」から「MR-06ハイウェイロボ」の「600シリーズ」全6種。値段は当初500円を想定していたが、クオリティとの調整の結果600円となる。それでもダイキャスト、ラバータイヤ、メッキ&クリアパーツをふんだんに使用した仕様は、値段以上の価値を見出すことのできるものであった。なお、1984年までコピーライトに記されている「G.K.」とは「ポピー銀座企画室」(現在のプレックス)のイニシャルだそうだ。

雑誌とのジョイント展開は早々にスタートしており、「テレビランド」(徳間書店/刊)1982年の3月号にはプレゼント・アイテムとして掲載。同年の7月号ではアイディア募集の告知も行なわれている。なお、誌面や商品カタログで募集されたアイディアは、実際に商品のヒントとして大いに活用されたという。



▲村上克司によるバトルロボのスケッチ。村上氏による「¥500」の書き込みが確認できる。

初年度の1982年度には「MR-12新幹線ロボ」までが発売されているが、この年のクリスマス商戦において早くもヒット・キャラクターとしての頭角を現し、当時の「トイジャーナル」などの業界紙で話題となっている。また、本年よりヨーロッパにて『ロボマシーン』の商品名で海外展開も開始された。翌1983年にはアメリカのトンカ社と業務提携して「ゴーボッツ」のタイトルで、アニメーション作品を絡めた大々的な商品展開を行なっている。(海外展開は74〜75ページに詳述)

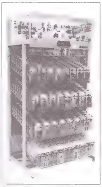


▲変形説明書のイラストは岡倭による。岡氏は望月三起也のアシスタントの経験があったという。

◆1983

1983年には新シリーズとして「マシンロボDX」がラインナップされている。これは1982年に発売された「サイコロイド」のコンセプトを受け継いだもので、操縦席をロボの頭部とするデザインが特徴であった。「DX」の意匠はむしろマシンモードに向けられており、ヘッドライトにメッキがかけられていたり、サイドミラーにミラーステッカーが貼られるなどの処理が行なわれている。また、変形時のパーツ分割ラインを不自然にしないような配慮もなされていた。「マシンロボDX」は「MR-DX06サラディンMKⅡ」から「スケールロボ」に名称を変更し、リニューアルを試みるも「MRDX-08」として予定されていた「サーブヴィゲン」や「ブラックバード」は未発売に終わっている。

一方、「600シリーズ」はラインナップを順調に伸ばしている。そのバックアップ・ツールとして、「テレビランド」の1983年1月号から開始された「マシンロボクラブ」の存在も忘れがたい。「マシンロボクラブ」は『クロノスの大逆襲』スタート直前の1986年7月号まで連載が行なわれ、商品とユーザーの橋渡し役を果たしている。

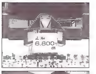


▲マシンロボのディスプレイ用専用什器。主にデパートなどに置かれていた。

◆1984

1984年はシリーズの大きな転機となった。まずは「600シリーズ」の遊びを広げるアイテムとして、専用キャリアー「ジェットギャリー」、DX変形マシン「コンバットバギー」、基地「バトルベース」が発売。さらに敵キャラクターとして「デビルインベーダー」も商品化されている。さらに年末には極めつきのキャラクターとして「バトルアーマー5」が登場し、マシンロボの世界は3年目にして「600シリーズ」を中心に確立されたといえよう。スタジオぴえろによるプロモーションアニメも製作され、「バトルアーマー5」はデビューを華々しく飾ったのである。

同年には日本航空との提携により、完全新規アイテム「ジャンボジェットロボ」が製作された。現在に至るまで、航空会社とタイアップを果たした変形ロボはこの一種のみである。





▲1984年に放送された『なるほど!ザ・ワールド』より。世界中でヒット中の変形ロボットが取り上げられ、バトルロボの巨大ディスプレイが登場した。また、当時のポピー企画室の取材も行なわれている。

◆1985

1985年には「600シリーズ」の販売総数は1300万個を突破。ラインナップも50点となり、記念キャンペーンとして「マシンロボワールドキャンペーン」が行なわれている(1985年6月〜9月)。これは新規造形アイテムの「マシンロボ変身ボールペン」ほか、特製アイテムが合計6500名に当たるというものであった。

7月にはシリーズ初の6体合体ロボ「マシンパズラー」も発売。

この年には新規ラインとして「ビッグマシンロボ」が発売されている。「ビッグマシンロボ」はトンカ社で発売された「スーパーゴーボッツ」の日本国内販売バージョンであり、それゆえに「ゴーボッツ」のメインキャラクター(バイクロボ、イーグルロボ)が含まれていた。また、「格闘技ロボ」は本年の4月に600円で発売される予定だったが、企画そのものが見直しとなり、翌年に持ち越されている。メディア展開のトピックスとしては「テレビランド」10月号からマンガ『イオノイド戦士マシンロボ』が開始されたことが挙げられよう。

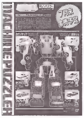
◆1986

1986年は「ランドコマンダー5」「ダブルマシンロボ」の導入に始まる。フルアクションフィギュアとして新生した「格闘技ロボ」は当初マシンロボとは別の枠で展開する予定だったが、最終的にはシリーズに組み込まれることになった。



▲マシンロボワールドキャンペーンの応募用ハガキ。Tシャツやハンカチもプレゼントされた。

そして、7月からはTVアニメーション『マシンロボ クロノスの大逆襲』がスタートする。そもそもマシンロボがTV化された発端には、バンダイ(ポピー事業部)がメイン提供を行なうロボットアニメーション作品が、ここ数年ヒットに恵まれていない現状があったという。この時代の最新作『忍者戦士飛影』も商品的には苦戦を強いられており、新たなビッグ・キャラクターが求められていた。そこで、既に玩具市場に浸透した強みを生かし、マシンロボのアニメ化に踏み切ったのである。さっそく各アニメーション制作会社よる企画コンペが行なわれており、葦プロ、タツノコプロなど数社から企画書が提出されるなかで、最終的に葦プロの『マシンロボ・クロニクルズ 闘え、アーベイズ』に決まった。



▲マシンパズラーの発売告知チラシ。"欧米でも同時発売"というコピーが鮮烈であった。

アーベイズとは「アームドベイビーズ」の略で"武装した子供たち"を示す。クロノス星と呼ばれる、ヒューマノイドロボット(実はロムルス星から脱出したマシンロボの子孫たち)が住む惑星があった。そこに犯罪組織「ガドス」が出現し、奸計によって大人たちを殲滅してしまう。残された8人の子供たちはクロノス星に隠されたハイリビードの秘密(ロムトロン分子変換装置の設計図とされていた)を守り、マシンロボとともにガドス軍と戦う。主人公のトランスは「ゴーディティ」(GOとODDITYの造語)と呼ばれるマシンロボと合身するという設定であった。

企画書第2稿『電磁装甲・ジャストロン』はネーミングの違い以外は『クロノスの大逆襲』と同じ内容となるが、この時点でもロムルス星やロムトロン分子変換装置の設定は残っていた。『クロノスの大逆襲』は、過去の玩具用設定をもり込んだうえで作られた作品だったのである。ちなみに『クロノスの大逆襲』は放送に先駆けてパイロットフィルムが製作され、当時の東京おもちゃショーで上映されている(現在は『マシンロボ クロノスの大逆襲』DVD-BOXなどで鑑賞できる)。



▲『クロノスの大逆襲』の製作告知用パンフレット。初期の商品ラインナップを把握できる。

『クロノスの大逆襲』スタートに合わせて「600シリーズ」のラインナップは販売成績の良いキャラクターを中心に厳選され、既存商品のパッケージもすべて作り直された。また、新規アイテムが多数発売されるなかで「ビッグスケール ジャガーバルカン」がリデコレーションされて「バリガールX」

となったり、ホビー事業部の商品「ゼンマイ可変ウインチロボ」が加わるなど、変則的なアイテムが存在したことも特筆したい。

なお、「タフトレーラー」はもともとマシンロボ用に用意されていたキャラクターだが、先に「DXフラッシュタイタン」として商品化され、その後に改めてマシンロボシリーズで発売されたという経緯がある。

◆1987

1987年は『クロノスの大逆襲』に続く、TVアニメーション第2作『マシンロボ　ぶっちぎりバトルハッカーズ』が放送された。『バトルハッカーズ』はヒット作『クロノスの大逆襲』の後を受けて、様々なプランニングが行なわれている。当初は『クロノスの大逆襲』のストレートな続編ということで「バイカンフーMK2」(99ページ掲載)などのスケッチも描かれたが、最終的にはヒューマノイドロボットは姿を消し、マシンロボの活躍をストレートに見せる方向性へ移行した。



▲『クロノスの大逆襲』が表紙を飾った「模型情報」1987年2月号。イラストは「DXキャラコレクション」のイラストも担当した、ときた洸一。

1987年2月に創られた企画書『マシンロボⅡ　神星機伝』は、ミリタリーチックに部隊編成されたマシンロボ軍団が、ラトゥール星系でグレンドス軍と戦うというものである。人間キャラクターの登場も明記されており、完成作品と大きく逸脱した部分は見られない。しかし、完成作品に激しく横溢する“アウトローヒーロー”のイメージについては何も触れられていないのだ。

次に創られた『マシンロボ 電撃ぶっちぎり隊』で、コンセプトはTVと同様のものとして結実。それまでホワイトサンダー隊のリーダーだった「BBロボ」は、アウトサイダー集団バトルハッカーズのリーダー「アールジェタン」となった。



▲アニメーション専門誌では「アニメディア」1987年6月号が唯一の表紙掲載号となる。イラストは、はばらのぶよしによる。

他の商品ラインナップは「マッハブラスター」「ドリルクラッシャー」のトリプルチェンジロボを中心に前作の「岩石超人」からのスピンオフキャラクター「ガッタイザウラー」など、バラエティに富むものとなっており、「ホイールマン」を除く全アイテムがBB弾の発射システムを備えていた。また、本編では「ぶっちぎり隊」として活躍していた「ウイナーロボ」は1987年の8月発売予定を見送り、翌年のメインキャラクターとして温存されることとなる。

なお、『バトルハッカーズ』は当時のロボットアニメーションとしてはトップクラスの視聴率である10.5%を記録しており(第18話)、人気番組としてのポジションをキープしていたことを特記しておきたい。

◆1988

1988年は前年から持ち越された『ウイナーロボ』を中心に展開。約80mmに統一されたサイズやダイキャストボディなど、かつての「600シリーズ」を意識した原点回帰アイテムとなる。雑誌連載も再び「テレビランド」一本に集中され、同年2月号から『テレランマシンロボランド』(1988年8月号から『テレランウイナーロボランド』に改題ののち、1989年3月号まで掲載)がスタートした。しかしながら、当時の玩具市場は『聖闘士星矢』を中心とするクロス玩具ブームであり、マシンロボは往時の勢いを取り戻すことはできず、6年間にわたる展開をいったん終了することになる。しかしながら、それはマシンロボにとって、あくまで次の機会のための充電期間であった。

◆1990~2003

1990年以降もポストマシンロボとして『シージーロボ』(1993)、『マシンロボGP』(2001)といったオリジナルロボットシリーズが展開された。これらはいずれもマシンロボ復活の機運が常に存在していたことを示している。2001年に国内発売された『ロボウィール(ROBO WHEELS)』も、もともとは新マシンロボとして用意されていたコンセプトのひとつだったという。

やがて、2003年より満を持して新シリーズ『出撃!マシンロボレスキュー』がTVアニメーションとともにスタートする。制作はサンライズが担当し、3DCGを駆使したハイクオリティアニメーションとして1年間放送され、スペシャル番組も制作された。

“レスキュー”というコンセプトには、2001年に起きた“9・11同時多発テロ”がバックボーンに存在しており、21世紀という時代に対する解答でもあった。ちなみに、ニューヨークのグラウンド・ゼロにはスタッフの手によってマシンロボが供えられているという。

玩具は「レスキュー合体シリーズ」と銘打ち、90mm統一サイズのマシンロボを中心に展開。ロボモードに変形可能なトランスポーター、大型基地・大回転ベースなどプレイセットも多数商品化され、充実度の高いコンビネーション・トイとなった。1980年代のマシンロボのテイストを大胆に盛り込んだデザインも、旧マシンロボファンに大きくアピールしている。また、レスキュー合体の共通ジョイントを使用した“エクス合体”コンセプトは、オリジナル合体遊びの土壌となり「ムゲンバイン」へつながっていく。



▲「出撃!マシンロボレスキュー」の製作発表用チラシ。主に玩具関係の商談会で配布されている。

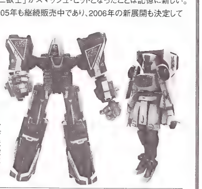
◆2004~2005

そして、2004年(正確には2003年12月)より『マシンロボ ムゲンバイン』の展開が始まる。映像メディアはTV CFのみとなり、「てれびくん」を中心とする雑誌展開に切り替わった。これは過去の「600シリーズ」を参考に、マシンロボを玩具オリジナルキャラクターとして、一過性のものとしないための配慮と言えるだろう。

「ムゲン合体シリーズ」は前年の「レスキュー合体」のコンセプトをベースに、リーダーロボがムゲンロイドに変わり、サポーターロボがバインパーツに変わったことで、より多段階の変形遊びが可能となった。また、これまでマシンロボの中で数えるほどしか存在しなかった、アニマルロボをメインにフィーチャーすることでモチーフの幅を広げている。

ムゲンロイドによるムゲン合体、ターロボイドによる獣装合体に続き、1500円でトリプル変化が可能な「ムゲン三獣士」がスマッシュ・ヒットとなったことは記憶に新しい。「ムゲン合体シリーズ」は2005年も継続販売中であり、2006年の新展開も決定しているという。

600シリーズのスタートから23年が過ぎた今も、進化を続けるマシンロボ。その新たな展開への興味は尽きない。



▶ホビー雑誌のプレゼンテーション用に製作されたハイパージェットロボとエイダーロボの改造作例。TVの3Dモデリング用設定を可動部に至るまで忠実に再現している。(製作/野中 剛)

アニメーション作品放送データ

◆マシンロボ　クロノスの大逆襲

○放送/1986年7月3日~1987年5月28日(全47話)テレビ東京系毎週木曜日PM7時30~8時
※外伝OVA作品『レイナ剣狼伝説』(全3話)も製作された。

メインスタッフ　○製作/佐藤俊彦　○企画/嶋村一夫(読売広告社)・加藤 博　○プロデューサー/江津兵太(テレビ東京)・大野 実(読売広告社)・梅原 勝　○監督/吉田 浩　○シリーズ構成/園田英樹　○音楽/あかのたちお　○キャラクターデザイン/はばらのぶよし　○メカニックデザイン/原口沢清・山田高裕　○美術監督/東条俊寿・渡辺佳人　○撮影監督/福田岳志　○音響監督/清水勝則　○色彩設定/中山久美子　○録音制作/ザックプロモーション　○録音/成清 量　○効果/加藤昭二・野口 透　○録音スタジオ/整音スタジオ　○現像/東京現像所　○制作/テレビ東京・読売広告社・葦プロダクション

メインキャスト　○ロム・ストール/井上和彦　○レイナ・ストール/水谷優子　○ブルー・ジェット/大滝進矢　○ロッド・ドリル/橋本晃一　○トリプル・ジム/桜井敏治　○プロトラック/喜多川拓郎・福田信昭　○タフトレーラー/家中 宏・鈴木勝美　○キライ/加賀谷純一　○ガデス/笹岡繁蔵　○グルジオス/稲葉 実　○ディオンドラ/高橋ひろ子　○デビルサターン1/小野健一　○ガルティ/喜多川拓郎・秋元羊介　○ナレーター/速水 奨

◆マシンロボぶっちぎりバトルハッカーズ

○放送/1987年6月3日~1987年12月30日(全31話)テレビ東京系毎週水曜日PM6時~6時25分

メインスタッフ　○製作/佐藤俊彦　○企画/嶋村一夫(読売広告社)・加藤 博　○プロデューサー/江津兵太(テレビ東京)・大野 実(読売広告社)・梅原 勝　○監督/吉田 浩　○シリーズ構成/園田英樹・岸間信明　○音楽/あかのたちお　○キャラクターデザイン/つるやまおさむ　○メカニックデザイン/やまだたかひろ・原口沢清　○オープニングアニメーション/はばらのぶよし・佐野浩敏　○エンディングアニメーション/高見明男　○美術監督/東条俊寿　○撮影監督/福田岳志　○音響監督/清水勝則　○録音制作/ザックプロモーション　○録音調整/成清 量　○効果/野口 透(アニメサウンド)　○録音スタジオ/整音スタジオ　○現像/東京現像所　○制作/テレビ東京・読売広告社・葦プロダクション

メインキャスト　○アールジェタン/大滝進矢　○プロトラックレーサー/福田信昭・大塚芳忠　○マッハブラスター/二又一成　○ドリルクラッシャー/山寺宏一　○ガルザック/古田信幸　○ホットロッドジョー/小野健一　○カタパルトロボ ガイテン/鈴木勝美・沢木郁也・大塚芳忠　○アマチ・アキラ/大倉正章　○ルーク・スチュワート/堀内賢雄　○ゼン・小川/佐々木望　○ミア・ホワイト/松井菜桜子　○パトリシア・ロングフェロー/天野由梨　○リム/勝生真沙子　○ガクランダー/山口 健　○ソリコンダー/稲葉 実　○ヤーサンド/幹本雄之　○ディラン総統/大友龍三郎・加賀谷純一　○ナレーター/速水 奨

◆出撃!マシンロボレスキュー

○放送/2003年1月8日~2004年1月3日(全53話)テレビ東京系毎週水曜日PM6時~6時30分

メインスタッフ　○企画/サンライズ　○原作/矢立 肇　○シリーズ構成/園田英樹　○キャラクターデザイン/竹内浩志　○メインメカニカルデザイン/ブレックス　○メカニカルデザインワークス/大河広行　○美術監督/徳田俊之・近藤 伸　○メイン美術設定/青木智由紀　○色彩設計/佐藤和子　○撮影監督/末弘孝史　○編集/伊藤潤一　○音響監督/藤野貞義　○音楽プロデューサー/井上俊次　○音楽/佐藤直紀　○音楽協力/ランティス・テレビ東京ミュージック・サンライズ音楽出版　○CGプロデューサー/今西隆志　○CGスーパーバイザー/小畑正好　○効果/フィズサウンドクリエイション・松田昭彦　○調整/成清 量・武藤雅人　○音響制作/クルーズ・千田啓子　○音響スタジオ/整音スタジオ　○ビデオ編集/東京現像所　○監督/神戸 守　○プロデューサー/山川典夫(テレビ東京)・薄木 亨・古里尚丈　○製作/テレビ東京・読売広告社・サンライズ

メインキャスト　○大空太陽/相田さやか　○エース炎/進藤尚美　○遥 鈴/比嘉久美子　○北沢 海/日下ちひろ　○愛川 誠/日下ちひろ　○歌田進&強/天田真人　○アリス・ベッカム/ゆかな　○速水大地/早水リサ　○声川ショウ/比嘉久美子　○水前寺小百合/木村亜希子　○美波ケン/松元 恵　○ジェイ/小田久史　○ボン/矢薙直樹　○ブラッド尾藤/中田和宏　○宮島武蔵/杉野博臣　○佐々木幸四郎/置鮎龍太郎　○マリー尾藤/ゆかな　○ハザード大佐/野島健児　○カイザーG/中田和宏　○ジェットロボ/竹若拓磨　○ファイヤーロボ/置鮎龍太郎　○ポリスロボ/天田真人　○ジャイロロボ/矢薙直樹　○ドリルロボ/杉野博臣　○サブマリンロボ/野島健児　○ステルスロボ/細井 治　○マシンコマンダーロボ/速水 奨

坂尾重紀
阿部　統

21世紀のマシンロボを支えるデザイナーたち

坂尾重紀
1973年9月21日、滋賀県生まれ。1999年プレックス入社。『ウルトラマンコスモス』に参加していた頃に『マシンロボGP』のデザインを手がける。以降、『出撃!マシンロボレスキュー』『ウルトラマンネクサス』に参加。現在は『マシンロボ　ムゲンバイン』の他、2006年の戦隊シリーズにも携わっている。





阿部　統
1974年8月24日、千葉県生まれ。クラウドにて『スーパー戦隊シリーズ』のキャラクターデザイン等を手がけたのち、2002年プレックス入社。『出撃!マシンロボレスキュー』『ウルトラマンネクサス』『マシンロボ　ムゲンバイン』に参加。現在は『ウルトラマンマックス』のデザインチームリーダーとして活躍中。

――まずは、『マシンロボレスキュー』に参加した経緯をお聞かせ下さい。

阿部　僕はプレックス入社以前から、FAXやメールで野中とやり取りしながら『マシンロボレスキュー』のデザインのお手伝いをしていたんです。どちらかと言えば、アルバイトというよりも通信教育に近い感じでしたが（笑）。その後正式に参加させていただいて、ジェットロボをまとめている辺りで坂尾が入ったんだと思います。

――「5体合体」というコンセプトの他は、どの辺りまで指示されていたのですか?

阿部　手足の4体については、「同型でデザインもシンプルなもの」という骨子がすでにできていましたので、僕の方では多少色を加えた程度のことしかしていません。

――『レスキュー』の現場に入られて、苦労した点は?

阿部　変形とキャラクターの整合性を取るなどの頭で考えられる部分は、正直それほど苦労した覚えはありません。むしろ、パースを付けて描いたり三面図を正確に描くなどの技術的な部分の方が、不慣れで大変でしたね。変形時のパーツ移動を思い付いても、それをいざ実際の設計図に落とし込んでいくという作業は……「車を正確に描く」みたいなことが、本当に苦手なんです（笑）。ポリスロボの車モードだけで2週間もかかってしまって、最後の方では坂尾に教えてもらったりしましたね。

坂尾　僕は途中から入ったこともあって、阿部が何に苦労しているのか最初はまったくわかりませんでした。あれは、究極の放置プレイでしたね（笑）。

阿部　おかげさまで、自分の中の幅も少しは広がったのではないかと思います（笑）。

――坂尾さんも、合体ロボのデザインは初挑戦ですか?

坂尾　初めてですね。デザインの概念はほぼ出来上がっていたので、昔のマシンロボよりもディテールを増やすことを考えながら、クリンナップに徹しています。細かい起伏があるのが僕で、ないのが阿部のデザインですね。

阿部　商品を並べると、すぐにわかりますよ。僕のデザインだと、太腿の辺りがツルツルだったりしますから（笑）。

坂尾　阿部は「戦隊シリーズ」の怪人デザインもやっていたので、「メカとしてリアルかどうか」よりもキャラクター性重視なんですよ。

――バイクロボの腕が手錠型なところも、旧マシンロボへのオマージュを感じます。

阿部　そういう小技が好きなんです（笑）。

坂尾　阿部は、そういう落とし込みに長けていると思います。

――各ロボットの体型も、独特でした。

阿部　キチンとした人型にはこだわっていませんでしたが、その割には綺麗な体型にまとまったと思います。番組でも、普段はバラバラのチームで働いていて緊急時のみ人型に合体するという設定でしたから、野中からは「人型は崩しても構わない」と言われていたんですよ。ただ、サポートロボは手と足の両方に見えなければいけないので、やはり大変でした。マシン形態・ロボット形態・合体時の手・足という4つに変形し、しかも「シンプルでできるだけ安く」という難しい注文でしたからね。でもそういう縛りがある方が、かえって考えやすいという面もありますね。

――阿部さんは、トランスポーターの提案スケッチもかなり描かれていますね。

阿部　ウイングライナーは「電車」にこだわりたくて、新幹線の本を一生懸命読んだりしましたね。その後は、個人的に好きだったグランドバースやバビロスの「基地ロボ」というイメージを意識して仕上げています。腕はもう少し太くしたかったのですが、格納する場所がなくて結局薄くなってしまいました。

坂尾　サイレンギャリーに関しては、トランスポーター形態には自信があったんですけど……ウイングライナーの「マシン5台の格納と人型への変形」という要素を踏襲するために、拳を納める場所などでけっこう悩みましたね。当時は「変形前後でシルエットが大きく変わる」ところが良いと考えていたんですけど、けっこう変形が細かくなってしまって……。今思えば「子供の遊びやすさ」を少し失念していた気もします。

阿部　番組の世界観にはすごく合っていたんですが、高額商品で出すのは無理があったかも知れませんね。ギアダンプロボの場合は、元々はデザスターも使う可能性のあるマシンとして考えていたので、割と最初から人型を逸脱したデザインでした。3台中で一番価格を抑えたいと思っていたので、キッチリとした人型を避けたという面もあります。諸事情でお蔵入りになったマイティレスキューロボは、ウイングライナーと連結すると9両編成になり、上に合体して60センチサイズのロボになるというトランスポーターでした。ただ、倒れたら絶対どこか破損するだろうという懸念もあって、色々と検討しているうちにお流れになってしまいました。アニメがもうすぐアジアで放映されるそうなので、それに合わせて商品化されたら嬉しいんですけどね（笑）。

――次のムゲンバインのコンセプトは、どういった経緯で生まれたのでしょう?

阿部　子供たちが自由に遊べるように『レスキュー』商品のサンプルを置いている玩具店は、商品の売り上げも良かったそうなんです。それを聞いて、「次はジョイントを生かした組み替えシステムでいけるんじゃないか」と思ったんですよ。最初は既存のリーダーロボと新規パーツを組み合わせようと考えていたんですが、ジョイントが4つだとどうしても合体のバリエーションが限られてしまうので、「いっそジョイントの塊にしよう」と考えたんです。

坂尾　僕らがこれまでにやってきた細かい変型と比べて、「ちぎって組み替える」合体の方が遊ぶ側には分かりやすいだろうし、ブロック玩具のように想像力を刺激するアイテムにすれば、もっと面白いものになると思ったんですよ。ムゲンロイドのどこにジョイントを仕込むかは、試作品を使いながら、かなり時間をかけて検討しましたね。コアロボを共通化したことで、1500円という値段設定の割には遊び応えのあるサイズの商品を提供することもできました。「マシンと動物に変形する」というコンセプトも、か

なり初期の段階で決めていました。

阿部　ロボットの要素は、ムゲンロイドをしっかり作っているから大丈夫だろうということであえて外し、その代わりに「3つ集めるとロボ形態になる」という要素を用意しました。ムゲンロイドをキューブ状に変形できるようにしたことで、単なる組み換えではない「ムゲンバインらしさ」も出せましたね。ただ、バラバラになってしまうのでこれまで学んできた「変形合体の論理」が通用しないので、頭を切り替えるのが大変でした。

坂尾　今見ると、初期の商品ほど変形合体っぽい要素がけっこう残っていて、後になればなるほどブロック玩具っぽさが出ていると思います。ディテールを減らして面を広くとっているのは、『レスキュー』のときにディテールを入れ過ぎてタンポ印刷を入れにくかった反省からですね。発泡スチロールの試作は割と簡単にできるので、必ず立体的な試作を用意して検討しています。

阿部　組み替え玩具なので、紙の上より立体物で考えた方がわかりやすいんですよ。「こんなことができたのか!」というようなことも、試作してみないと気付きませんからね。

坂尾　バンダイ側からも「ブロック玩具としてもっといろいろと挑戦してほしい」という要望がありましたし、それは自分たちも望むところだったのですが……。

阿部　結果、ものすごい勢いでジョイントの数が増えていきましたからね。ちょっとやり過ぎたかも(笑)。毎月マメに購入して下さった方には、毎回様々な驚きを感じてもらえたと思います。数を集めるとより楽しくなるシリーズですから、まずは集めてもらうためにも取っ掛かりを用意しようと考えて、最初の1年間は「2〜3体買えば合体ロボが完成する」というラインナップにしました。

——その辺りは、タイアップのないオリジナル玩具ならではの自由な部分ですね。

坂尾　好き勝手にやらせてもらえるのは非常に楽しいですし、商品の善し悪しが売り上げに直接影響しますから、やりがいもありますね。番組とのタイアップ商品だと、玩具そのものの魅力だけで売れるわけではありませんから。

阿部　オリジナル商品で、しかも単体ではロボットにならないわけですから、最初は不安でしたけどね。マシンロボチーム内でトトカルチョをしてたくらいで、自分たちでもどれくらい売れるかまったく読めませんでした(笑)。

坂尾　過去のデータで考えても、売れるはずがなかったんですよ。ところが、クリスマスの後に新宿の高島屋へ行ったらエアレオンが売り切れていたんですよね。

阿部　以後は営業サイドの態度もガラリと変わって、途中で立ち消えかけていた大型アイテムの企画も急遽復活したんです。それが、ゾードエレファントですね。

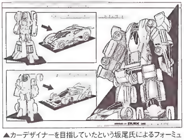
坂尾　巨大トレーラーに変形して他の商品を乗せられるという連動性は、ブロックというよりトミカ寄りの発想でした。次のビクトリーレオンに関しては、「エアレオンが好評だったのでデカいライオンも売れるだろう」という意味合いもありつつ(笑)、「2005年はジオラマ展開にしたい」という考えの下に生まれた、架け橋的なアイテムになりました。レゴのように、マシンと建物の組み合わせでプレイバリューを広げようという考え方ですね。

——その流れで、ムゲンベースシリーズが登場したわけですね。

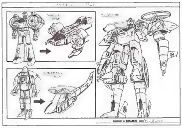
坂尾　「マシンと建物」というジオラマコンセプトを考えたときに、マシンを格納する建物はどうしても巨大になってしまうので、まずはムゲンボックスのサイズを決めて共通パーツにしようと考えたんです。そうすると、ムゲンロイド自体にタイヤを付けた方がサイズも一定する……そういう流れで生まれたのが、ターボロイドだったんです。ムゲンベースシリーズ自体が爆発的に売れたわけではなかったのでターボロイドの評価も高くないようですが、コンセプトに対する一つの明確な解答として、個人的には気に入っています。



阿部　ムゲンロイドと比べてジョイントの位置が整理されていて、可動範囲も広く単体で転がし走行もできますからね。素体のロボットとしては、すごく良いものになりました。値段も2500円に抑えましたし、かなりお得な商品だと思うんですけどね。



▲カーデザイナーを目指していたという坂尾氏によるフォーミュラチームのスケッチ。フロントウイングがそのまま手の先になるデザインが印象的。



▲阿部氏によるジャイロチームのラフ。リーダーロボの肩の処理が面白い。サポーターロボはMR-04ジャイロロボがモチーフとなっている。

——次のムゲン三獣士シリーズでは、合体ロボットに回帰しました。

坂尾　「これでダメなら、ムゲンバインの3年目はない」と言われていました(笑)。ここまであえて合体ロボットを避けていたので、2〜3体でロボットが完成するスタイルをやめて、一体でロボットになる仕様にしました。

阿部　そういう意味では、切り札だったかも知れません。TVCFも良くできていましたし、クエストナイトがこけちゃうと、年末向けに用意していたアイテムまで全部ダメになりますから、売れてくれてホッとしました。それまでのイメージを変えたくて、パッケージや解説書も一新しましたからね。

坂尾　最初にABCで始めた頃は「どうせ8文字くらいで終わりだよ」って言われていたのに、全部使い切ってしまいました。3年目のネーミングをどうするかは模索中なんですが……次は「アイウエオ」でいこうかと思ってます。一応、50体やるつもりで(笑)。

阿部　ムゲンベースシリーズには「ハ」行を使っているので、それを統合できるからいいかなとか。

坂尾　2006年のムゲンバインは、もっと遊びが広がる新しいコンセプトが目白押しです。来年の新シリーズにもご期待ください!

(2005年9月16日、プレックスにて収録)

野中　剛

入社前から始まっていたマシンロボとの関係

1966年1月26日、北海道生まれの神奈川県横須賀市出身。1987年バンダイ入社。最初に手掛けたキャラクターは『闘将!!拉麺男』。以降、『機動刑事ジバン』『特警ウインスペクター』『恐竜戦隊ジュウレンジャー』『重甲ビーファイター』『仮面ライダークウガ』など多くの実写ヒーロー作品の開発に携わる。また、『超合金魂』などのプロダクトも野中氏によるものである。2001年よりプレックスに出向。現在は『仮面ライダー響鬼』『魔法戦隊マジレンジャー』『マジンガーエンジェル』『ディノブレイカー』に参加。



――マシンロボとの出会いは？

初めて買ったのが20番のポルシェロボ。お気に入りはリムジンロボで、当時、女の子にプレゼントしたこともあります（笑）。バトルアーマー5なんかも好きでしたね。バンダイへの就職が決まったのが『クロノスの大逆襲』の頃だったのですが、当時は「男児向けの変形ロボット」といえばタカラさんのトランスフォーマーで、負けじと頑張っていたのがマシンロボという状況でした。入社前には社員研修の一環で、現場を勉強するために百貨店でアルバイトをしていたのですが、バイカンフーを実演販売したりしましたね。僕の初仕事です。その後、入社前の社員を対象にした商品アイディアの社内公募があって、「マシンロボはこうあるべし！」みたいなレポートを提出したりもしました。

――バンダイへの入社後は？

希望通りに玩具模型事業部第1部へ配属されたのですが、その日に『バトルハッカーズ』の第1話の試写を見に行ったのを覚えています。入社当初からマシンロボ担当だったわけではないのですが、メイン媒体だったテレビランドではカラーグラビアのラフを描いたり、カラーページの構成なんかもやらせて頂きました。『バトルハッカーズ』が終わっても、引き続きウイナーロボシリーズの雑誌展開をお手伝いして、頼まれてもいないのにウイナーロボの内部展開図を描いたりしていました（笑）。当時の竹内（俊三）編集長には、本当にお世話になりましたね。ウイナーロボの途中から過去の金型を使ったサンダーミッションが出たりしましたが、この頃は「次のマシンロボをどうするか」で、プレックスと幾度となく打ち合わせしました。セイントクロスが大ヒットしている中で、何とかシリーズを続けたいと四苦八苦していた時期ですね。

―ロボット玩具は下火の時期で、マシンロボも一時収束を余儀なくされました。

村上（克司）さんや本郷（武一。現バンダイ取締役）さんもそうですが、600円のシリーズがテレビ展開なしでガンガン売れていた時期を知っているポピー系の人にとって、それでもマシンロボは誇らしい商品だったんです。また当時の社内では、「営業も開発も含めて、男児キャラクターの定番アイテム」として認識されていました。たとえば仕入れ部署の新人は、仕事を覚えるためにマシンロボを担当させられていたんです。品数が多く、しかも毎月キチンと売り場へ提供しなければいけない商品を扱うことで、自然と玩具流通の基礎が学べたんですね。

――その後シリーズは、「シージーロボ」として復活しました。

結果「電池交換不能」というむちゃなアイテムになりましたけど（笑）。最初は「光ったり音が出たりするIC玩具が普及しているから、マシンロボにも組み込もう」という、当時としては自然な流れだったと思います。ただ……例えば、パトカーだとサイレン音のICを使えば問題ないんですが、「ディーゼル車の場合、どうすればいいの？」という問題に突き当たりまして（笑）。とにかく、音には最後まで苦労しましたね。エンジン音を再現しようにも、小さなスピーカーだと高音域は出るんですけど、迫力のある低音は絶対出ないから、結果不思議な音が出る車になったり。しかも、シリーズを続けていくと人気の建設車両なども入ってきて、どんどん辛くなっていく（笑）。当時、玩具用の安価なICチップは台湾製が主流だったんですが、最終的には自分で音を作るためだけに台湾まで行くハメになりました（笑）。一方TVCFに関しては、もう一つの商品テーマ・CGを前面に押し出すべく、はじめてお付き合いすることになったポリゴンピクチャーズさんにCG製作を依頼したんです。ところがこの会社は、後にイワトビペンギンで一世を風靡したことからもわかるとおり「キャラクターの柔らかい動き」を得意としていて、そんな方々にロボットやメカをお願いするのは心苦しかったですね。TVCFの冒頭で卵型の物体がパトカーに変形するのは、ポリゴンピクチャーズさんがもっている技術を何とか生かそうとして生まれた演出です。

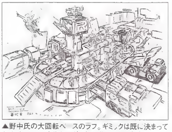
――そして『マシンロボレスキュー』となるわけですが。

2001年に『マシンロボレスキュー』のアニメ企画が具体化した段階で、「今マシンロボを作るならこういう商品だろう」というアイディアは頭の中にありました。作品としては「戦い」を主軸としない「レスキュー」をテーマにすること。そして商品としては600円単価の商品をいっぱい出すのはおそらく無理だし、かといって5000円前後のものを出すと、今度は価格帯的に『戦隊』や『仮面ライダー』とバッティングしてしまう。それで、「コアロボ＋小ロボ×4＝2000円台の合体ロボ」という価格帯を設定したんです。リーダーロボは昔のマシンロボのオマージュで、手足のロボは最初から割り切って共通にして、他のロボットと組み替えさせたい……という発想ですね。

――ロボットの体型に関しては、逆に新鮮な印象もあったように思います。

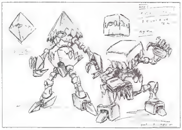
「デザイン以前にまず機能ありき」と思っています。CGで玩具のプロポーションをそのまま番組に反映させることもできる以上、安易に羽根やキャノン砲を背負わせるのではなく、それぞれのモチーフが、直接ロボットのプロポーションに影響を与えることに固執すべきだと思いました。ロボットのキャラクターもそれぞれ印象的だったし、デザイン的にはうまく行ったのではないでしょうか。『マシンロボレスキュー』は売り上げも計画どおりにはいきませんでしたが、そこそこの結果を出せましたし、ガオレンジャーのジョイントを小型化した合体システムは、ムゲンバインとして現在も継続しています。最初の目論みは間違いではなかったということでしょうね。

（2005年9月16日、プレックスにて収録）



▲野中氏の大回転ベースのラフ。ギミックは既に決まっており、タワーのデザインが何点か描かれた。中央のドームには発進システムも見える。

▼ガラゴロは野中氏のオリジナル・デザインで、本編に登場した球体タイプ以外のバリエーションも考案されていた。



大石一雄

マシンロボでつかんだノウハウが戦隊ロボに役立ちました



1955年2月23日、東京都生まれ。1981年ポピー企画室（現在のプレックス）入社。初めて手がけたキャラクターは『宇宙刑事ギャバン』のサイバリアン。以降、マシンロボシリーズを経て、『電撃戦隊チェンジマン』『超新星フラッシュマン』『時空戦士スピルバン』他多くのデザインに携わる。現在は『ウルトラマンマックス』に参加。

――マシンロボとの関わりは、いつ頃からですか？

私は入社が1981年の7月なのですが、そのすぐ後でした。すでに村上（克司）さんがマシンロボの最初の4体を書かれていて、「今度こういう商品シリーズを始めるから、ドンドン描いてくれ」といきなり任されて（笑）。コンセプトを聞いて最初に完成させたデザインは、ハイウェイロボとスーパーカーロボでした。

――参加当初は、どのように作業されていたのでしょう？

元々工業デザインの出身で、ロボットのデザインに関しては全く未経験だったんです。ですから、当時のポピー企画室に置いてあったダルタニアスやゴッドシグマを手にして、自分なりに新しい変形システムを考えていたのですが……。実際に触ってみて、子供の玩具とは思えないギミックや重量感に、改めて感心させられました。そのせいで普通の超合金サイズ向けのギミックを盛り込んでしまって、村上さんに「このサイズじゃあ無理だよ」って突っ込まれましたけど（笑）。その後徹底的にシンプルさを追求して生まれたのが、ハイウェイロボとスーパーカーロボなんです。その後はサイズとギミックのバランスも掴めるようになって、「最初の頃どこがダメだったのか」もわかるようになりましたね。

――では、その後のデザインは順調だった？

バギーロボやブルドーザーロボなどは、変化を付けるために全く別のギミックを盛り込んでみました。パトカーロボはデザイン段階ではけっこう複雑な変形だったのですが、工場の方でかなり弄られてしまって、ほとんど原型を留めていません（笑）。シリーズ初のSFメカとなったドリルロボは、私から提案したんです。ジェットモグラの頃から、ドリルメカは子供に人気がありますからね。ちょっとマシンモードがマグマライザーに似ちゃいましたけど（笑）。ただ、それまでのラインナップが割と現実的なメカばかりだったので、最初はポピーの担当者もちょっと迷っていたようですけど。

――それまでのラインナップから考えると、冒険だったわけですね。

変形ギミックに関しては、最初からチャレンジの連続だったんですけどね。毎回変化を付けようとして、いつも頭を悩ませていました。中でも画期的な変形といえば、やはりユーフォーロボですね。まずは「円形である」というところから考えていますが、アダムスキー型の円盤だとSFメカとしては少し弱いと思って、コックピットや噴射口を加えて方向性を与えることで、あえて戦闘機のようなイメージにしてみました。

――デザインとしては、デビルインベーダーも異色ですね。

『エイリアン』などで当時はやっていた、H.R.ギーガーっぽいデザインを取り入れています。最初はイメージがなかなか固まらなくて、モチーフ探しのために様々な生物を調べていたら、キャスモドンという魚が「餌の少ない深海で身体を変形させて環境に適応する深海魚」と紹介されていたんですよ。で、それを基に「宇宙空間に異常適応した宇宙生物」をイメージして、作り上げた感じですね。子供にも馴染みやすいように、得体の知れない気持ち悪さの中に車や飛行機の意匠を盛り込んだ、理解しやすいラインを目指しています。

――基本的には、各メカの特徴を変形に生かしたものが多いですね。

ベースとなるマシンの特徴や可動部分は、できる限り生かしたかったんです。最初の頃は私自身が不慣れで大変だったんですが、慣れてくると一段上の変形にチャレンジしようと苦心していましたから、結局ずっと大変でした。特にミキサーロボは、当時一番苦労した覚えがあります。600円の商品にこれだけのギミックを盛り込むのは……今見るとむちゃですよね（笑）。

――マシンロボはヒット商品となり、大型商品も発売されましたね。

基地系のアイテムとしては、バトルベースとジェットギャリーもやりました。ジェットギャリーの電動牽引ギミックは、企画当初からあったと思います。後ろのノズルがシールになってしまったのは、ちょっと残念でしたね。実はこれ以外にも基地のデザインはいろいろとチャレンジしていて、実際に企画も動いていたんですけど、結局どれも商品化されませんでしたね。例えば、バトルベースの2〜3倍という巨大基地の企画もあって、立体駐車場のようにほとんど全部のマシンロボを収納して、さらに電動で各マシンを自動出動できるというアイテムだったんですけど……さすがにコスト的に無理だろうということで、案の定ボツになりました（笑）。

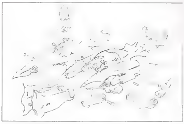
――戦隊ロボもそうですが、デザインや作り込みはどれも子供の玩具とは思えないレベルですね。

今は『パワーレンジャー』などで世界規模の商品になりましたが、当時はここまで凝ったオモチャは海外にはありませんでしたからね。1991年頃、大阪で「デザインクエスト」というワークショップが開催されて、イタリアから招かれたデザインの講師たちとデザインのお話しをしたことがあったんです。そのとき、車からロボットへ変形する絵を描いて「私の仕事はロボットやヒーローのデザインだ」と説明したら、工業デザインの最前線で活躍中の方々から見ても斬新な発想だったらしくて、かなり興奮して驚いていましたね。「ファンタスティック!」って（笑）。

――今の変形ロボのデザインに関しては、どんな感想をおもちですか？

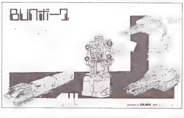
今の新人や若手の方々は、子供の頃から変形合体ロボに慣れ親しんできた世代ですから、変型システムやロボットのデザインに関しては即戦力レベルの人も多い。が、どうしてもロボット重視で、逆にモチーフのもつキャラクター性への理解や再構築は足りていない気がしますね。私はマシンロボで初めてロボットをデザインして、その後チェンジロボやグレートファイブなどを手掛けましたが……マシンロボの頃に様々なノウハウを蓄積できたからこそ、後々戦隊ロボをこなせたのだと思います。村上さんには「できるだけギミックは少なくシンプルに、2〜3回の変形で印象がガラッと変わるものにしなければならない」という考え方を、みっちりと叩き込まれましたからね。

（2005年9月15日、プレックスにて収録）



▲大石氏によるファルゴスの概念図。玩具とキャラクターデザインを両立させるためには、立体のより正しい把握が求められるのである。

▼「BUNボーグ」。マシンロボと文房具をミックスしたもので、「ウイナーロボ」の次作シリーズとして考えられていた。大石氏の画稿。



中野 拓

集めれば集めるほど面白くなる玩具を目指しました

1977年5月16日、東京都生まれ。2001年バンダイ入社。ボーイズトイ事業部で「出撃!マシンロボレスキュー」「マシンロボ ムゲンバイン」を担当した。現在は「魔法戦隊マジレンジャー」の開発担当として活躍中。



――マシンロボとの出会いは?

弊社の山崎(匡史)が『マシンロボレスキュー』を担当していて、途中からその下に付く形で参加しました。最初に本格的に取り組んだのは、ジャイロロボですね。昔のマシンロボについてはあまり知らなかったのですが、逆に昔を知らないからこそ役に立った部分もあった気がします。Vステルスロボの3モード変形などは、後に『ムゲンバイン』へとつながっていった要素ですしね。マシンコマンダーロボはおかげさまで年末に完売した店も多かったようで、今振り返ると「マシン格納後、クリアパーツで中が見えるようにすればよかったかな」という反省もあるんですが……初めて担当した作品だけに、やっぱり思い出深いですね。

――途中から、ブロック玩具へとシフトしていった印象があるのですが。

店頭で遊んでいる子供たちを観察していると、アニメ作品を意識せずにそれぞれ好きなように遊ばれているんですよ。それを見て、ブロック玩具としても十分通用するだろうと思ったんです。もちろん、取っ掛かりとしての番組自体の面白さも大事ですが。『マシンロボレスキュー』が終了してムゲンバインへ移行した頃は、営業サイドからのツッコミも厳しかったのですが(笑)、「玩具自体に人気があるから大丈夫」と説得しながら、半ば強引に押し切った部分もありましたね。『ムゲンバイン』ではコアロボをあえて無個性にして、自由な組み換えや合体の魅力をメインに据えました。

――コアロボがキューブ状に変形するという発想は、驚きでした。

最初は「コア部分に汎用性をもたせよう」という考えでキューブという形を選んだのですが、プレックスさんがデザインしていく中で、思いがけない使い方や遊びも広がりましたね。ロボット玩具としても面白いし、コレクションのようにズラッと並べて飾っても楽しいですよね。

――毎月発売されるというのも、玩具としては画期的でした。

1500円という価格も含めて、「複数合体を楽しんでほしい」という意図からだったのですが、WEBに公式ページを立ち上げたら10体以上の合体パターンも続々と投稿されて、反響の大きさに驚かされました。「集めれば集めるほど面白くなる」という意味では、昔のマシンロボの魅力も継承している気がします。

――ラインナップも増え、広がりを感じさせるシリーズに成長しましたね。

収集癖を刺激するラインナップになったと思いますね。バンダイは玩具展開を短期集中させる傾向があったので、そこを覆したいとも思っていたんですよ。そういう意味でも、ファンの方々には本当に感謝しています。世界観が固定されていた『マシンロボレスキュー』から『ムゲンバイン』へと移行したことで、恐竜・動物・昆虫など何でもありという中から人気のあるモチーフを選べるようになったのも、シリーズがここまで長く続いた要因の一つだと思います。

(2005年9月8日、バンダイ本社にて収録)

斎間伸雄

ムゲンバインは想像力を鍛える力をもった玩具です

1977年4月8日、東京都生まれ。2000年バンダイ入社。グローバル事業部で「デジモン」「キン肉マンII世」の開発に携わる。2004年にボーイズトイ事業部へ異動。「仮面ライダー剣(ブレイド)」を担当した。現在は「マシンロボ ムゲンバイン」と「仮面ライダー」(従来キャラクター)関係を担当する。



――『仮面ライダー剣』の担当からマシンロボへ移られたそうですが、異なるジャンルに対して戸惑いはありましたか?

自分もマシンロボや戦隊ロボで遊んでいた世代なのでわかるのですが、やっぱり子供はロボットが好きなんです。それに、子供たちは戦隊ロボなどで遊ぶとき、動かしながら自分も戦っているつもりになったり、番組に登場しない合体パターンを見つけたりしながら遊んでいる……そういう意味では、戦隊ロボにも「なりきり遊び」や「ブロック遊び」の要素が含まれているんですよ。ですから特に違和感もなく、「絶対に大丈夫だ」という確信がありました。『ムゲンバイン』の低年齢層ユーザーは、アンケート調査によると『戦隊』などよりもレゴなどで遊ぶ子が多いようで、幼稚園や小学校から帰宅するとガチャガチャと弄って、次から次に変形合体させているという感じらしいんです。ちょっとコアな子供に親しまれているという雰囲気ですね。『戦隊』などの実写ヒーロー玩具とはまた別の、想像力を鍛える普遍な魅力をもつ玩具だと捉えています。

――好評だったエアレオンのCMをはじめ、様々なプロモーションを展開されていますね。

CMの制作は、『レスキュー』からの流れでサンライズさんにお願いしたのですが、その際に「合体や変形の過程を全てCGで表現できたら面白いな」と思ったんですよ。CGは、玩具を製作する際に使用したCADのデータをベースにして作っています。ちょっと挑戦だったんですが、ブロック玩具の面白さも出ていて、すごく良いものに仕上がりましたね。その他には、オリジナル合体を発表する場を用意してあげようということで、全国のトイザらスなどで「合体研究所」というコンテスト形式のイベントもやりました。これは、応募用紙に写真を添えて送付してもらうというけっこう面倒なイベントだったのですが(笑)、結果ものすごい数が集まりました。自分の仕事の反応が直で見れるので大変嬉しくもあり、楽しく選考しておりました。

――新しいコンセプトをもった商品が続々とリリースされるのも、ファンには魅力です。

投稿の中で一番多かったのは、やっぱりロボット形態だったんですよ。それで、「ロボットを組みたい」という要望に応えたのがムゲン三獣士シリーズですね。「3体で一つのグループ」というのはちょっとした挑戦だったのですが、おかげさまでクエストナイトは売れ行きも好調でした。定番商品というカテゴリーの中で常に新しいコンセプトを提示していかなければいけないので、毎回「次はどうしよう」という感じですね(笑)。

――それでは最後に、今後の展開は?

三獣士シリーズが好評なので、その発展形として「コアロボ+ビークル」という要素を加えた新製品を開発中です。チームっぽさを出しつつ、バイクなどの乗り物で遊びを広げていくつもりですので、期待していて下さい。

(2005年9月8日、バンダイ本社にて収録)

村上克司

マシンロボは幾何学と工業デザインの結晶です



1942年9月23日、岐阜県生まれ。1973年ポピー入社。「超合金」「ポピニカシリーズ」「マシンロボ」「トキマ」「タマゴラス」など多くの商品企画で陣頭指揮を執った。デザイナーとしても辣腕を振るい、「スーパー戦隊シリーズ」「宇宙刑事シリーズ」他の作品にてヒーロー、ロボット問わず多くのデザインを提供している。現在は株式会社ライブ・ワークスの代表取締役社長として活躍中。

――旧マシンロボの売り上げは、出だしから好調だったそうですが？

企画を立ち上げた時、ポピーの営業の責任者は、発売前に「絶対に売れるはずだし、売ってみせる」と断言していました。大して宣伝もしなかったのに最初から順調に売れて、ある程度点数が揃った頃に爆発的に伸びた覚えがあります。やっぱり、ラインナップは少ないよりは多い方が良いですからね。

――低価格もさることながら、シンプルで斬新な変形が売りでしたね。

マシンロボシリーズでは様々な変形ギミックを考案しましたが、これは本来ならば長期間にわたって様々なシリーズで使用するべき類のアイディアなんです。ですから企画を立ち上げる際、僕は当時の上司だった杉浦（幸昌）さんに「会社のノウハウを消耗し尽くしてしまうかもしれませんが、それでもいいですか？」と念押ししましたよ。こんなに低価格な商品で変形ギミックを成立させてしまうと、高額商品のギミックまでもが安っぽいものだと受け取られてしまいかねませんからね。もちろん実際にはそんなに簡単なことではなく、変形合体というのはイコール「機能美の追求」で、要は工業デザインが目指すべき美しさそのものなんですが、それがわからない人が意外と多いんですよ。設計やデザインを学んだ人にしかわからないある種のセンスがないと、真似しようとしても無理でしょうけどね。しっかりと勉強していなければ閃きも生まれないし、理知的なアイディアも出てきませんから。

――マシン形態とロボ形態の、両方を考えなくてはいけないという難しさもありますね。

ロボットが格好良くても、マシンが妙な形だとダメですね。子供たちが身近で見知っているものだからこそ、「どこかにありそうだ」というリアリティがないと成立しないし、そもそもウケないんですよ。マシンロボの場合、ロボットの形にはけっこうバラつきがあるけど、マシン形態は大抵バランスが取れていてリアルな作りになっているはずです。特に車関係は、スタッフもみんな好きだったからバランス良くできていますね。僕は途中から監修のような立場だったのですが、ジャンボジェットロボはかなり難航したようで、現場のスタッフから相談を受けたりもしました。

――バイクロボなどは、今見てもかなり凝っていると思います。

最初に「一番シンプルなメカは何だろう？」と考えたときに、真っ先に浮かんだのがバイクだったんですよ。当時は「コストをかけ過ぎだ」と文句も言われましたが、子供はその違いをわかっているし、良いものは「良い」と評価してくれますから、やはりこだわりましたね。

――村上さんの目から見て、マシンロボの中でリアルなものを選ぶとすれば？

今でもリアルだなと思えるのは、スチームロボ。形は機関車そのままなのに、ごく簡単なギミックで変形するからね。パッと見て「あれっ？」と思う意外性と、構造のシンプルさ……これこそが、幾何学と工業デザインのなせる業ですよ。バンダイやポピーも大昔はキャラクターをいいかげんに考えていたところがあって、「テレビに出ているものと商品のフォルムがまったく違う」なんてこともザラだったんです。でも僕はそれが嫌で『イナズマン』のときには、石ノ森（章太郎）先生が描かれたライジンゴーの絵を実在する車のバランスに描き直したんです。それで「この形で商品化しますけどいいですか？」とお聞きして、OKをいただいたこともありました。商品として立体化する以上は工業デザインという段階を踏まないと、商品にはならないんですよ。工場で作るものなんだから。

――「シンプルな変形もの」としては、マシンロボ以前にもゴールドライタンやトキマのデザインなどを手掛けていらっしゃいますね。

ライタンとマシンロボとは、デザインのジャンルで考えるとまったく別のものなんですよ。マシンロボはキャラクター性がメインだけど、ゴールドライタンの場合は「ライターとしてのデザイン」が主ですから。本音を言えば、本当にライターとしても使えるようにしたかったくらいでね（笑）。その点、トキマはキチンと実用性を備えたロボットになりましたね。これも、三宅一生さんなんかはお店で見付けるたびに買い込んでいたそうだし、歌手の井上大輔さんには「もっと値段高くしても売れますよ」なんて言われましたが……要は、一つのエンターテインメントとしてロボットを実用品に組み込む面白さですね。何でどのメーカーも手を出さないのか、不思議なんだけど……やっぱり難しいんだろうね（笑）。僕の場合はあくまでも工業デザイン――車をデザインすることが目標だったから大丈夫だけど、普通は「キャラクターを作る」と聞くと、どうしてもキャラクター性にばかり目が行ってしまう。だけど、それだとリアリティがなくなってしまうんですよ。

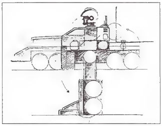
――マシンロボは後にはアニメ化もされましたね。

細かい経緯は知らないんですが、主役ロボにゴーディアンをもってきたのも、他にやるものがなかったからでしょう。初心に帰ってバランスやデザインをさらに突き詰める方向を選んでもよかったんだけど、結局イージーな方へ向かってしまった気がしますね。当時のデザインではタフトレーラーは気に入っていて、今も自宅の机の上に置いています。『トランスフォーマー』を真似してると思われたくなくて、気合いを入れてデザインしました。腕を出すと自然に扉が開いたりするところは、今見てもよくできてますね（笑）。

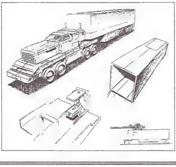
――変形の手順にも流れがあって、独自のこだわりが感じられます。

それは理屈から生まれたものではなく、ある程度バランスが取れているものは変形の順番も自ずと決まっていくものなんです。車なんかでも、良いデザインとされているものはたいてい空力性能が高いんです。深く考えて作らなくても、良いデザインはそういう部分を自然と兼ね備えているものなんですよ。

（2005年9月12日、ライブ・ワークスにて収録）



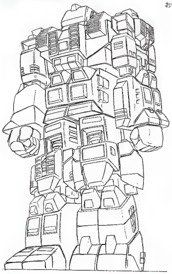
▲村上氏によるタフトレーラーのギミック案。まるで商品を見て描いたがごとく、変形システムが非常に正確に描かれていることがわかる。



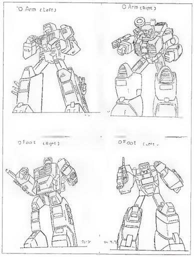
▶ギミック案と同時に描かれたタフトレーラーのマシンモード。コンテナの武装案については実際の商品では惜しくもオミットされている。

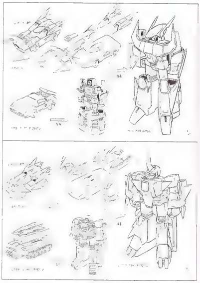
マシンロボデザインワークス PART 2

600シリーズ

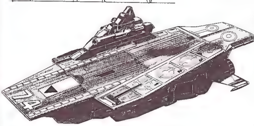


◀▼バトルアーマー5の初期デザイン。スマートな決定稿とは異なり、かなりゴツいプロポーション。パワースーツのコンセプトは既に固まっており、バトルコマンダージェットのデザインのみ再考となった。



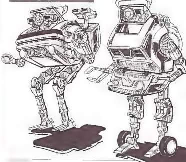


▲パワーアップマシンロボは一度開発中止となったが、『ウイナーロボ』展開時に再びそのコンセプトが見直され、デザインが起こされている。これはパワーアップパーツを組み立てると、プルバックゼンマイで走行するサブマシンになるというもの。



◀マリンベース（51ページ掲載）の基地形態。巨大空母に変形する。右側に発進カタパルトが存在している。

マシンロボDX

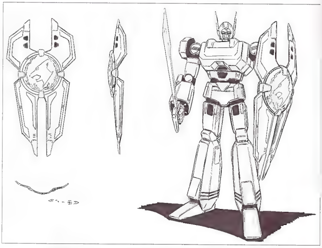


◀スケールロボ・ポルシェ935のスケッチ。アイテムとしては最後の商品となったが、デザイン自体は初期の時点で起こされていた。運転席を顔にするコンセプトがまだ決まっていない頃のものである。なお、同時期に描かれたと思われる、ランボルギーニ・カウンタックの画稿も存在した。

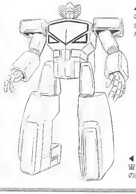


▲マシンロボDXとして発売が予定されていたブラックバード。後に600シリーズに加わることになるが、ご覧のとおり、ロボモードのデザインは完全に別物でギミックも異なっていた。

マシンロボ　クロノスの大逆襲



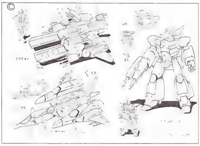
▲パイルガードのデザイン画。シルエットに変化はないが、中央の狼の紋章がクロノス星のマシンロボを示すエンブレムに変更されている。なお、剣狼のデザインはブレックスではなく、やまだたかひろによる。





◀▲スペースバトル（53ページ掲載）の先端に合体した小型宇宙船も、ロボモードに変形する。脚部のデザインが独特である。上の画稿は分離時のデザイン。

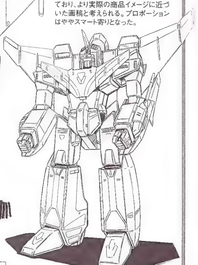
カラーページに続いて、マシンロボのデザインワークを見ていこう。その未使用コンセプトは画稿とともに膨大に存在する。実際に商品化されたものが、どれだけ熟成を重ねられているかを改めて考えてみるのも一興だろう。



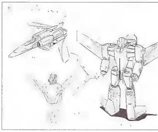
▲ジェットベースロボ（53ページ掲載）の原案。2機のジェット型マシンロボがマシンモード、ロボモードともに合体し、基地にも変形するというコンセプトは当初より決まっていた。



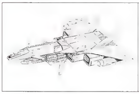
▶ジェットベースロボ第2稿（53ページ掲載のプレゼンテーション用カラー画稿を第1稿としてカウント）。ギミックはそのままで、全体的に角張ったデザインに変更された。



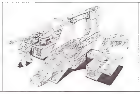
▼ジェットベースロボ第3稿。第2稿と比較して、各部の関節が具体的に描かれており、より実際の商品イメージに近づいた画稿と考えられる。プロポーションはややスマート寄りとなった。



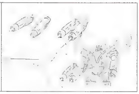
▶ジェットベースロボの胸部に合体するX-29型マシンロボ。この画稿を見る限り、合体後の頭部はこのロボットのものであることがわかる。



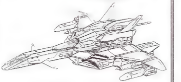
▲マシンモードはXB-70バルキリー。機首の下にX-29ロボが合体している。



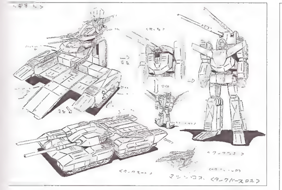
▲基地モード。脇に立っている600シリーズからサイズを想像してもらいたい。



▲主翼に付いているミサイルをマウントすれば、ロボのハンドミサイルになる。

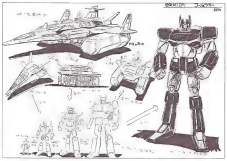


▲第3稿のマシンモード。XB-20ロボは機体上部に格納されている。

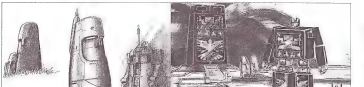


▲タンクベースロボはジェットベースロボと同様に、XB-20ロボをコアにした基地ロボットとして考えられていた。マシンロボDXのレオパルドA4的な無人モードの設定が面白い。

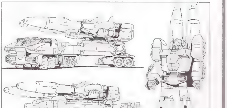
マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ



◀バイカンフーMk2ゴージューオー。バイカンフーが4体合身となり、各ロボはマシンに変型。さらにマシンモードでも合体するというもの。作品コンセプトが決定する以前の、『クロノスの大逆襲』の続編として考えられていた頃の画稿である。

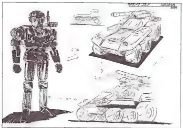


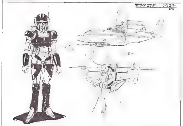
▲岩石超人のポジションで活躍する予定だった、神秘系マシンロボのスケッチ。1987年に発売が予定されていた、ミステリー遺跡が変形するロボット玩具「シンビーズ」のコンセプトを流用したものであった。



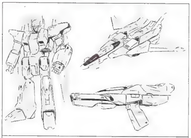
▲ミサイルトレーラーがロボに、そしてガンモードに変形する。『ハッカーズ』企画時に提出されたトリプルチェンジロボで、そのコンセプトはマッハブラスターに結実した。

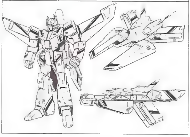
マシンロボデザインワークス PART 2





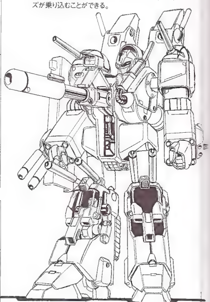
▲クロノス族と同じ役割のキャラクターとして考えられていた、サイボーグコマンド。男性と女性両方存在するという設定であった。武装やメカは様々なバリエーションが考案されている。



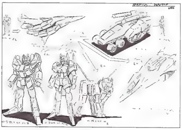


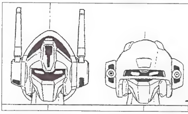
◀マッハブラスターの準備稿。ジェット機とガンモードのデザインとバランスの変化をご覧いただきたい。第1稿（左）はグリップが翼ではなかったことがわかる。第2稿は主翼がグリップで、ロボットのウイングがジェットの前方に突き出た個性的なデザインとなっている。

▼グランドシップロボ。戦闘要塞に変形するマシンロボで、『バトルハッカーズ』シリーズ最大のアイテムになる予定だった。脚部にはパワースーツのごとく、600シリーズが乗り込むことができる。

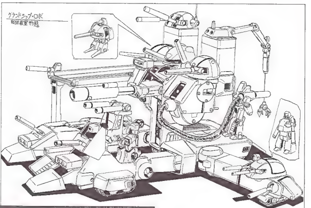


▼男女サイボーグの乗る、ジェットファイターとバギーが合体し、3種のロボットと巨大戦闘機に変形する。女性ロボというコンセプトに『クロノスの大逆襲』の続編のニュアンスが感じられる。



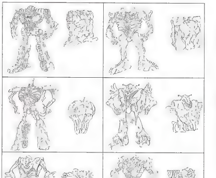


▲グランドシップロボの頭部デザイン。右のバイザーを下ろした状態は戦闘要塞に変形した時のもの。

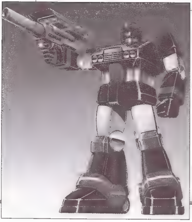


▲戦闘要塞モード。各部の砲門もロボットに変形するというコンセプトが面白い。普段はシルバーウルフ隊の移動基地で、有事のときのみロボに変形する。性格は父親のごとく沈着冷静という設定であった。

岩石超人

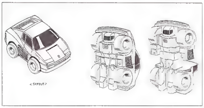


▲岩石超人の原案スケッチ。デビルサターン6と同時に企画が進行しており、当初はエイリアンマシンロボと呼ばれている。ロボットに合体するデビルサターン6に対して、岩石ロボは巨大な岩石要塞へ合体するというコンセプトであった。このスケッチが岩石超人のデザインベースになっていることから考えれば、正義の岩石超人は悪側から逆算されたデザインということになる。

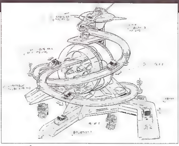


◀ガルザック。『バトルハッカーズ』シリーズの製品ナンバーBH-08として発売予定だった。当初は家庭用ゲーム機に接続して、走行と銃の発射をコントロールして遊ぶという、新機軸のロボット玩具として企画されていた。その企画がキャンセルになった後、銃からBB弾を発射するギミック付きのソフトビニール人形として発売されるはずだったが、最終的には未発売に終わっている。なお、当初からマシンモードのデザインは存在していない。

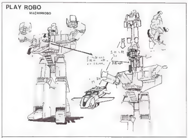
新企画への模索

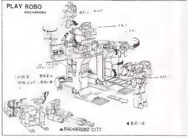


▲ミニマシンロボ。変形ロボをミニマムサイズに落とし込み、大型プレイセット展開をメインに据えたシリーズである。

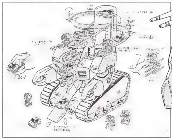


▲パーキングタイプの大型プレイセット。中央の観覧車のギミックは「スタートレインシリーズ」のオメガベースを想起させる。

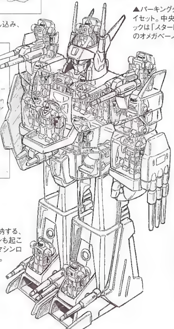




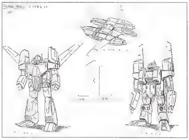
▶プレイロボ。マシンロボが大型ロボットのヘッドに変形し、さらに基地としても遊べるという大型プレイセットである。『クロノスの大逆襲』以前の、玩具オリジナル展開の時代の画稿である。



▲ロボット基地タイプのプレイセット。ギミックはパーキングタイプと基本的には同じだが、タンク型ロボットの意匠が入れられている。

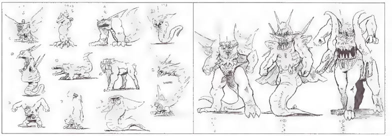


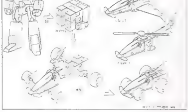
▶ミニマシンロボを収納する、巨大ロボットのデザインも起こされた。16体ものミニマシンロボをボディに格納できる。



◀マシンロボとデビルインベーダーの両方に変形できる3段変形ロボ。デビルインベーダーのデザインがややマシンロボ寄りだが、トリプルジムばりの大胆な変形が予想されるアイテムであった。

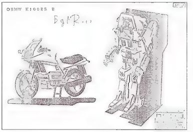
▼デビルインベーダーの展開も様々なものが考案されているが、これは変わり種のモンスター合体ロボ。組み合わせ次第で様々なモンスターを作り出すことができた。マシンロボのデザインワークの柔軟な姿勢が伝わってくる画稿である。



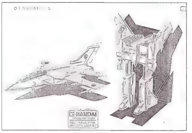


▲『ウイナーロボ』展開時に考えられた、キューブ型マシンロボとオプションパーツを組み合わせた新展開。『ムゲンバイン』のルーツともいうべき存在である。

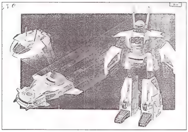
海外向けキャラクター



▲スーパーゴーボッツ・スロットルのデザイン画。車種がBMW K100RS であることがわかる。頭部デザインが製品版と違っており、非常にシンプルにまとめられている。

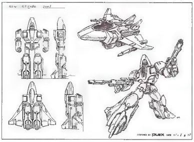


▲スーパーゴーボッツ・スパイアイのデザイン画。頭部が飛行機の操縦席そのものであることから、当初はマシンロボDXのコンセプトでデザインされたことがわかる。

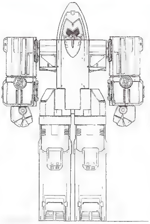


▲ドレッドランチャーズ用の未使用デザインで2機のUFOが合体する。画稿右上に書かれた「UB」とは「ULTRA BOTS」の略称で、ヨーロッパ圏でシリーズ名称として用いられた。

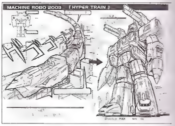
出撃!マシンロボレスキュー



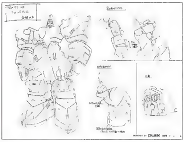
▲2001年に描かれた新ジェットロボのイメージスケッチ。『マシンロボレスキュー』版ジェットロボのデザインのベースとなった画稿である。MR-03ジェットロボのイメージを残しながら、首の回転など新たなギミックが取り入れている。



◀ウイングライナーロボのベースとなった、大型トレインロボ。この時点ではまだ車両は一度分離してから合体していた。Mマークが大きく入った頭部はマイティレスキューロボ(55ページ掲載)に生かされた。

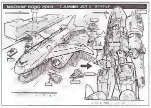


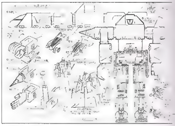
▲ハイパートレインことマイティレスキューロボの原案スケッチ。ウイングライナーロボとの合体方法はかなり早い時点で決まっていたようだ。



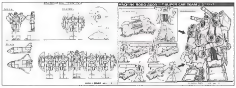
◀ジェットロボのハイパーモード。脚部関節の動きが細かく描き込まれているが、これはアニメーション用の指示である。当初は腕はスカイロボの機首が出っ放しになっているという設定だったが、演出の都合もあり、人間型の手首が付くことになる。

▼ジャンボジェットロボ。マシンコマンダーロボのベースデザインである。バトルアーマー5のごとく、5体のリーダーロボを格納する。

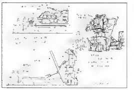




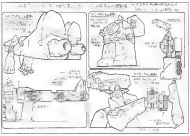
▲ハイパートレインの第1稿。ハイパートレイン自体もウイングライナーロボと同様に、連結したままでの合体が考えられていた。マイティ・リーダーと呼ばれるマシンロボが乗り込んでおり、各車両に積み込まれたレスキューツールと合体してハイパーモードとなる。



▲未登場レスキューチームのデザイン2点。左はスペースチームで、スペースシャトルロボにUFOロボが合体するというもの。右はスーパーカーチーム。スーパーカーロボにフォーミュラロボが合体する。

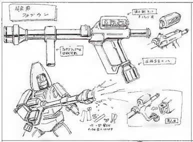


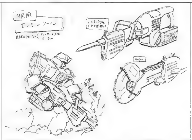
▲プロモーション用に考案された1/1のファイヤーロボ。変形はオートシステムで行なわれ、サイレン音が鳴ったり、放水を行なったりするというもの。

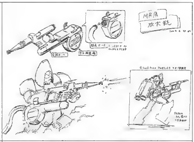


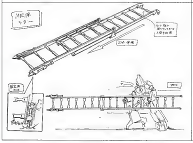
▲マシンコマンダーロボの強化案。これはトランスポーターと組み合わせるパターン。接合用の追加パーツの提案も行なわれている。

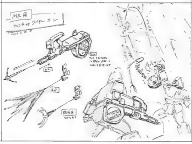
▼マシンロボ用のレスキューツール。武器を持たないレスキューロボを際立たせるための提案スケッチである。これらの武器はトランスポーターに積み込まれており、必要に応じて射出されるという設定だった。

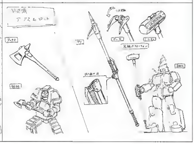


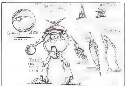




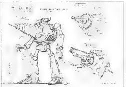






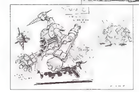


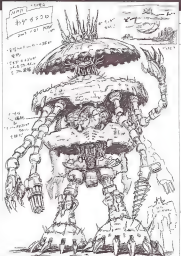
◀敵キャラクター案A。ガラゴロのベースとなった球形ロボット。この時点では頭部が存在した。

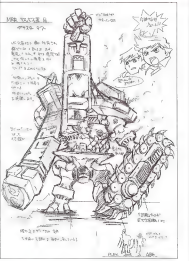


▼敵キャラクター案B。毎回のストーリーに応じて、胸部に様々な武装が取り付けられるという設定。

▼敵キャラクター案C。ハイパーモードよりも巨大なタイプ。足がないのはCGの手間を考慮したもの。

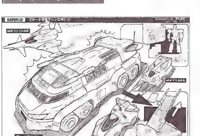


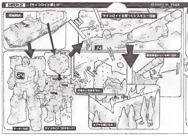


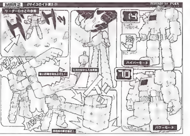


▶デザスターのラスボス案2点。左はキングガラゴロ。普段は直径約100メートルの球体で、今までのガラゴロが使ったアタッチメントを完全装備しているという設定。右のデザスター・タワーはMRR基地が敵に侵食された姿。左腕の大回転ベース型ノコギリがインパクト最高!

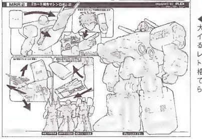
マシンロボ2004



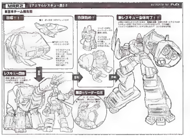




▲サイコロイド案。リーダーロボとミニサイズのキューブに変型するサイコロイドの、合体バリエーションがコンセプト。サイコロイド自体はパーツに特化したロボットで、右の画稿には最大70個の組み合わせ案が描かれている。

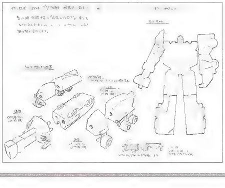


◀カード指令マシンロボ案。可変大型トランスポーター、グレートファイヤーに指令カードをインサートすると各種サウンドが鳴ったり、サイレンが点滅するというもの。グレートファイヤーは3機のマシンロボを格納でき、胸に格納したロボによってサウンドが変わるという案も考えられていた。



▶アニマルレスキュー案。リーダーロボとアニマルロボに変形するサポートマシンが合体して、新たなハイパーモードを形成する。これと上のサイコロイド案がミックスされたものが、ムゲンバインに繋がっていく。

ムゲンバイン

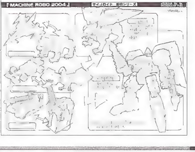




▲さまざまなコンセプトを積み上げた結果、ついにムゲンロイドが生まれる。この時点では、まだサイコロイドと呼ばれていた。

◀昆虫マシンロボ。上のアニマルレスキュー案を一歩進めたもので、ブロック玩具というコンセプトが明確になった。合体の中心がリーダーロボになっているだけで、ほぼムゲンバインのコンセプトは固まったと見てよいだろう。

▼サイコロイドのラインナップ案。そのまま2003年末の導入アイテム、エアレオン、ビルジュラフト、キャリーイーグルとなった。ムゲンジェネラル3への合体も既に決定している。



1982

マシンロボの企画スタート時に考えられたストーリーで、デビルインベーダー登場以前まで使用されている。この他にも多くのパターンのシノプシスが作られているが、いずれもベースは硬質なSFであった。

地球の遥か彼方ヴェガ星雲系第8番惑星「ロムロス」……

高度な文明をもった人類が住んでいた。彼らは地球人である。いや… であった…。

彼らは32億年前に確かに地球上に存在し、現在の地球人の文明に比してより高度な文明を有していた。だが平和に暮らしていた彼らに突然不幸がふりかかった。

ドグラ星人の襲来である。ドグラ星人はドグラ人以外の種は劣等で邪悪であると信じる狂信的かつ好戦的な宇宙人である。そのドグラ星人が、地球上のすべての生物を抹殺せんものと襲撃をしかけて来たのである。互いに理解し合い平和だった地球人たちが武器を持っているはずがなかった。強悪なドグラ星人によって一瞬にして生命反応ゼロの死の星にされてしまった地球…。だがその前に宇宙船で脱出した182名の男女がいた。彼らは、それぞれの方面のエキスパートたちであった。彼らは宇宙空間をさまよい、自分達が移り住む星を探した。宇宙船の中で何代もの世代交替があった。そしてやっと惑星「ロムロス」にたどり着いたのである。彼らはそこで新しい生活を始めた。現在見られる鳥の形をした巨大な滑走路など、現代の科学でも解明されないものがあるが、それこそが彼らの文明の名残なのである。

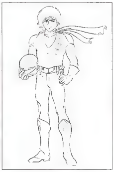
死の星になってしまったかのような地球だが、彼らは地球を飛び立つ前に生命の源、母なる海に7つの「放射性能カプセル」を投じた。その中には「人工蛋白質」が密封されており、ドグラ星人が蒔き散らした放射能が消滅する、7億年後に開くようにセットされていた。7億年後開いたカプセルから泳ぎ出た人工蛋白質は長い年月をかけて細胞分裂をくり返しある者は陸へ、ある者は空へとあがっていった。

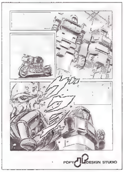
そして今、再びドグラ星人の魔手が地球へ伸びようとしている。

32億年間じっと故郷「地球」を見守って来たロムロス星人は彼らのもてる科学力のすべてを注ぎ込んだ巨大基地「ギャザード・ベース」と3体の高性能ロボットを地球へ向けて発進させた。そして、コンピュータにより全地球の運命を担う一人の日本人少年をはじき出した。それが本編の主人公「秋葉猛」である。

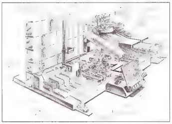


▲ストーリー設定に基づいたイメージイラスト。変形説明書のイラストを描いた岡優によるもの。


▲主人公、秋葉猛。17歳のコンピュータ技師。マシンロボに乗り込み、ドグラ星人と戦う。



▲ドグラ星人の送り込む「NOVA」と戦うマシンロボのイメージ。バトルロボのカットは変形説明書にも使用された。


▲ギャザード・ベースのイメージスケッチ。商品化を前提にしたものではなく、あくまで設定資料として描かれている。

彼は基地内の高性能スーパー・コンピュータ「バディ」と協力してドグラ星人の魔手から地球を護るのである。3体のロボットは猛の声紋をマイクロ・コンピュータに記憶しておりその命令で動く。またボディ内に「イオノイド分子組成変換装置」が組み込まれており、マキシム50ミクロンの精度で体の大きさを自在に変化することができる。

1985

デビルインベーダーの出現、バトルアーマー5の完成を経て、マシンロボの世界設定はリニューアルが行なわれる。1982年版の物語から惑星ロムルス（ロムロス）やイオノイドなどの設定を引き継ぎ、よりスケールの大きな物語を構築した。

◆マシンロボ・ストーリー

1、プロローグ

UC（宇宙起源）20750年。

白鳥座の惑星〈ロムルス〉は地球とよく似た環境を呈する平和な星である。〈ロムルス人〉は〈ロムトロン・エネルギー〉〈イオノイド・エネルギー〉の開発により、技術的に非常に高度な文明を築いた、そして、その技術の結晶として〈マシンロボ〉を造りあげた。

〈マシンロボ〉とは、高度成長を遂げた社会で起こる様々な災害、事故に対応すべく造られた〈イオノイド・エネルギー〉で動き、〈ロムトロン分子組成変換装置〉で600倍まで自由に大きさを変えることができるスーパー・ロボットである。

〈マシンロボ〉は、それぞれの役割に対処しやすいように様々な形態をしており（例えば宇宙での事故に対応すべくスペース・シャトル、UFO等の形態をしたもの、荒れ地での機動性を重視したジープ、三輪バギー、オフロード、ダンプ、ブルドーザー等の形態をしたもの）、その場の状況に応じ臨機応変にロボットにチェンジできるよう設計されている。

平和であるはずのこの星にも大きな危険が訪れつつあった。

〈ロムルス星系〉の太陽の崩壊である。———

この予期されていた現象は、進展が推測より遥かに早く〈ロムルス星系〉を襲った。太陽は急激に膨張し、熱くなり、星系全体の時空間が狂いだした。一度活動を止めた太陽は、今度は急激な収縮を続け、〈ブラック・ホール〉へとその姿を変えようとしていた。この天変地異で〈ロムルス人〉は、ほとんど死滅し残ったわずかな人々も、押し寄せる寒波に次々と倒れていった。そして最後の〈ロムルス人〉が息を引き取った時、〈マシンロボ〉は脱出を決意した。

ロムルス星を離れた〈マシンロボ〉は互いに思い思いの方向へと散らばって行った。そしてこのことがそれぞれの運命を「明」と「暗」に分けた最大の原因となったのである。ここで「明」とは〈ロムルス星系〉をうまく脱出できた者たちを指す。

また、「暗」とは、この異変によって生じた時空間の歪みに呑み込まれた全く別の〈次元世界〉に捕らえられてしまった者たちである。

そして、この物語は脱出に成功した者たちの一群、太陽系第三惑星〈地球〉へ向かった〈マシンロボ〉と、別次元世界〈キャスモゾーン〉に捕らえられた〈デビルインベーダー〉として変貌を遂げたものたちとの間に繰り広げられる宿命の対決と、その戦いに巻き込まれながらも宇宙進出を遂げていく人類の運命をしるすものである。

2、デビルインベーダーとマシンロボ

別次元世界〈キャスモゾーン〉では三次元世界での常識は無意味であった。時間、空間、エネルギー形態総てが歪んでおり不安定なのだ。絶えず形を変えて〈捕らえられた者〉の上に襲いかかるのである。この最悪の環境の中で〈イオノイド・エネルギー〉〈ロムトロン・エネルギー〉は次第に姿を変え、それを動力源とする〈マシンロボ〉をも蝕んでいった。目まぐるしく変化する環境に適応できない者は自然淘汰され異常適応能力を身に付けた者だけが生き残っていった。

気の遠くなるような永い年月を暗黒の異次元世界に放り込まれた〈マシンロボ〉は「負の進化」をたどり、地球方面に向かった〈マシンロボ〉とは似ても似つかないものとなってしまった。これが異常適応ロボ〈デビ

ルインベーダー〉である。

彼らは希有の大食漢でどんなものでも手当たり次第に取り込み己のエネルギーとしてしまうのである。

これに対して地球へ向かったマシンロボたちは数宇宙世紀か宇宙をさまよった後、その旅にピリオドを打った。

地球へ降り立ったマシンロボたちは、彼らが〈ロムルス人〉にしてきたのと同じように、その能力を以て地球人を助け共存・共栄を果たした。力が総てを支配する主従関係ではなく互いに相手の能力と共存価値を認めた上での真の友好関係であった。だがその平和も永くは続かなかった。〈スターゲイト〉と呼ばれる時空間の歪みが偶然にも地球のすぐ傍らにポッカリと口をあけてしまったのだ。エネルギーの匂いをかぎつけた〈デビルインベーダー〉は獲物に群がる鮫のようにこの次元間を結ぶトンネルを通って一気に押し寄せてきた。地球はたちまち殺りくと破壊の渦に呑み込まれた。ここに〈マシンロボ〉と〈デビルインベーダー〉（これに地球人も加わって）の運命的な戦いの幕が切って落とされた。

3、〈テクノ・プラネット〉の建造

〈ジェットギャリー〉、〈バトルアーマー5〉、〈バトルベース〉、〈コンバットバギー〉等の対デビルインベーダー用兵器が次々と開発された。そして、〈マシンロボ〉は戦闘が激化する中、さらに大きなプロジェクトを急ピッチで進めた。〈テクノ・プラネット〉の建造だ。

自分たちの故郷、惑星〈ロムルス〉と同じように美しい、いわば第二の故郷と言うべきこの緑の星〈地球〉を戦いで焦土と化した死の星にはできない。そのためには〈デビルインベーダー〉の目を何としても〈地球〉からそらし、戦闘の場を移動しなければならないのだ。そこで〈マシンロボ〉は〈地球〉より数光年離れた宇宙空間に人工の星〈テクノ・プラネット〉を建造し、そこに大規模な〈イオノイド・エネルギー〉、〈ロムトロン・エネルギー〉の発生ステーションを設けた。そして、マシンロボたちも、新たなる戦闘に備えてプラネット上に移り住んだのだ。

また、この建造には数多くの地球人による協力が必要であった。人類にとって、このプラネットは外宇宙進出の前線基地としての大きな存在意味もあったのだ。

4、ワープ・デルタ・セクション　そして戦い

しかしながら、この大プロジェクトも結局は戦闘を拡大したにすぎなかった。〈デビルインベーダー〉は任意に口をあける〈スターゲイト〉を通って次々に三次元世界へ送り込んでくる。〈地球〉にも〈原子力エネルギー〉をはじめたくさんのエネルギーが存在する。彼らにとっては〈えさ場〉が拡大したにすぎなかったのだ。

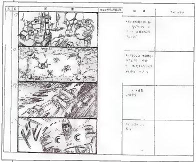
戦闘は、あるときは宇宙空間で、またあるときは〈スターゲイト〉での攻防、さらには〈スターゲイト〉を通り抜け異次元世界へと舞台を変えて、その激しさを増していった。そして〈デビルインベーダー〉が地球上の〈生命エネルギー〉にまでも手を伸ばし始めた時、ついに〈ワープ・デルタ・セクション・システム〉が完成されたのだ。これは〈マシンロボ〉によって開発された瞬間移動装置のことであり、宇宙空間の任意の地点に照準を合わせてワープのための通路を開き移動を可能にするシステムである。

宇宙空間に突然出現する〈スターゲイト〉、だが〈デビルインベーダー〉はどうやらそのポイントを事前に予測するある種のレーダーを持っているらしい。

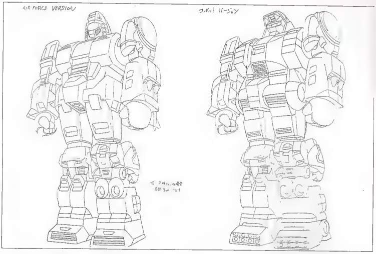
〈スターゲイト〉出現と同時に怒濤のごとく押し寄せる〈デビルインベーダー〉に対し、いままで後手後手にまわっていた〈マシンロボ〉だが、この〈ワープ・デルタ・セクション・システム〉の開発により、〈スターゲイト〉出現地点に瞬時に移動し〈デビルインベーダー〉を迎え撃つことができるようになった。

〈地球〉を敵の手に渡すな！　〈マシンロボ〉はさらに強化を重ね〈デビルインベーダー〉に立ち向かわなければならない。

しかも絶対に負けてはならない戦いなのだ！



▲マシンロボサンプルストーリーと題された絵コンテ。このストーリー設定に基づいて描かれたもので、バトルアーマー5のプロモーションアニメのベースにもなっている。



▲バトルアーマー5とランドコマンダー5のプロモーションアニメ用設定。なお本編ではバトルアーマー5の拳がコマンダージェットから出てくるが、この描写は試作品のギミックに則っとったものである。

◆登場キャラクターの設定

○マシンロボ

惑星ロムルスの科学技術によって生み出されたスーパーロボットである。

その特性はマシンからロボットに変化し、イオノイド・エネルギーで動き、ロムトロン分子組成変換装置で600倍まで自由に大きさを変えることができることである。また、自らのエネルギーを利用したいくつかの強力な武器を持つ。

地球での人類との共存のために、地球上のマシンに似せた形態をもつものや、宇宙空間での活動に適した構造をもつものなど数タイプある。

○デビルインベーダー

元々はマシンロボであったが、ロムルス星系崩壊時、ブラックホールから異次元世界〈キャスモゾーン〉に呑み込まれ、その劣悪な環境のために破壊を好む、凶悪な存在となった知能ロボット。彼らは短期間で環境の変化に適応でき、形態に関係なくエネルギーを吸収できる。

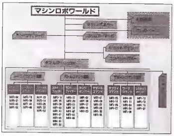
彼らは、「異常適応ロボ」と呼ばれ、どのような環境にも順応する能力をもっている。つまり、環境の変化に対して自らの体を変化させて対応するのである。

また、少々の破損はすぐに復元する「自己修復機能」を有している。

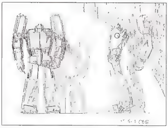
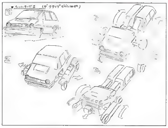
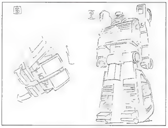
彼らは希有の大食漢で、その星のエネルギーを食い尽くすとまた他の星へ……という具合に、エネルギーを求めて星から星へ渡り歩く「宇宙の害虫」である。彼らの通ったあとは、草木一本生えてはいない。

○バトルベース

地球に降り立ったマシンロボと地球人によって造られたマシンロボ陸上大型移動基地。イオノイド・エネルギーのもととなる〈イオノイド鉱〉の建造能力を有し、陸上であればどこへでも移動して行き、エネルギーの供給及び負傷したマシンロボの回収にあたる。有



▲1986年度に製作されたマシンロボの組織図。1985年版設定をベースに、さらに詳細な部隊編成がなされている。

◀玩具未発売のシティターボⅡロボのプロモ用設定と変形パターン。変形パターンの画稿には〈タンクタイプボディー収納〉と書かれており、ランドコマンダー5に搭乗する予定だったことが窺える。

事の際は臨機応変に移動が行なえる。

長距離移動時はジェットギャリーが必要で、バトルベース自体は向きを変えるか、短い距離をゆっくり移動する程度である。

○ジェットギャリー

マシンロボの陸上小型移動基地。エネルギー供給システムはない。バトルベースの牽引、マシンロボの一部隊の運搬をそのパワーとハイスピードで実行する。また、負傷したマシンロボの救援もする。

○バトルアーマー5（ジェットタイプ）

4体のパワースーツと〈バトルコマンダージェット〉から成る対デビルインベーダー用に開発（バトルベースとほぼ同時期）されたスーパーシステム・ロボット。それぞれのパワースーツは単独でも装着したマシンロボのパワーアップ（動きの高速化、武器の出力増大）、防御の強化をする。

○バトルアーマー5（タンクタイプ　※後のランドコマンダー5）

ジェットタイプと同様のシステム。特に陸地戦闘用に開発された。

○二体合体マシンロボ（※後のダブルマシンロボ）

テクノ・プラネット建設時に開発されたマシンロボ。キャビン部はロボットの上半身、トレーラーに乗った戦車はロボットの下半身という具合に変身／合体する。常に二体一組で行動するので突発的な事件が起きても的確に対処できる。無理のない設計のため、高性能となった。

○パワーアップマシンロボ（※48ページに掲載）

合体マシンロボとほぼ同時期に開発された対デビルインベーダー用機動型マシンロボで武器外部装着式である。武器を外部に装着しているため

* 武器自体が非常に高性能である。

* マシンロボ単体の動力性能は従来型より一段とパワーアップしている。

また、この武器は〈アンチ・エナジー・アブソーバー〉を組み込んでおり、デビル・インベーダーに対して有効に機能する。

[注]　アンチ・エナジー・アブソーバー：対エネルギー分解装置。通常のマシンロボのエネルギー砲ではエネルギーを吸収されるだけであるが、この装置により、発せられたエネルギーはデビルインベーダーでも吸収できない。

○マシンロボ・マザーシップ（※50ページに掲載した大型基地）

バトルベースが地上（地球）での戦闘／防衛に使用されているのに対し、マザーシップはテクノ・プラネットを拠点（港）として宇宙空間の防衛／戦闘のために開発された。

基地としての機能はもちろん戦闘時はロボットにも変形し敵を破壊する万能要塞である。また〈アンチ・エナジー・アブソーバー〉も組み込まれており、デビルインベーダーはロムトロン、イオノイド等のエネルギーを吸収できないようになっている。

◆ポイントになる設定

○イオノイド・エネルギー

ロムトロン核融合炉内において、イオノイド原子核同士を衝突させると原子核反応により、より重い原子核に融合する。

この際、莫大なエネルギーが放出されるが、これをさらにプラズマ増幅炉で増幅、パワーアップしたものがイオノイド・エネルギーである。

○イオノイド鉱

マシンロボの動力源であるイオノイド・エネルギーのもとになっているのは「イオノイド」という、ダイヤモンドよりも硬い（硬度18）鉱物である。このイオノイド鉱は、天然では産せず、各地に点在するマシンロボ基地で科学的に合成される。

イオノイド鉱1gをロムトロン核融合炉に、放り込んだときに生じるエネルギーを1イオノイドENG/gとする。

ちなみに、これを熱エネルギーに変換すると太平洋の海水全部を沸騰させることができる熱量に相当する。

○ロムトロン分子組成変換装置

物質を構成する単位である分子そのものの大きさを変える装置。これにより、すべてのマシンロボは最大600倍の範囲で自由に大きさを変えることができる。

○ロムトロン・レーダースキャナー

これも、すべてのマシンロボに共通して装備されている装置で超強力なレーダーである。

○スターゲイト

時空間の歪みであり、異次元世界（キャスモゾーン）と3次元世界を結んでいる。時間的にも空間的にも不規則な出現をする。このためデビルインベーダー側ではスターゲイトの出現位置、時間を予測するための装置、STAR GATE FORECAST SYSTEM、略して、フォーキャスト・システムを開発する。後にマシンロボ側でも地球人との協力により開発に成功する。

○ワープ・デルタ・セクション

これはマシンロボによって開発されたワープ・ポイントのことである。4個のエネルギー発生ステーションを三角錐状に宇宙空間にセッティングしてワープのための通路を開くシステムである。任意の空間に照準を合わせることが可能であり、マシンロボはこれにより、地球ーテクノ・プラネット間、スターゲイトーテクノプラネット間を短時間で移動することに成功する。

ただし、このシステムを使用するためにはエネルギー発生ステーションに同調する装置を持っていなければならない。

○キャスモゾーン

異次元世界。実体は誰にも解明されていない。地球の物理学者の間では、我々の世界を実数世界とするならば、キャスモゾーンは虚数世界（虚物体）ではないかと言われている。

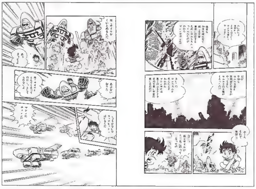
内部ではデビルインベーダーをはじめ、3次元世界では考えられない生態の生物、メカがそれぞれの生態に応じた環境に存在している。

○デビル・プラネット

キャスモゾーンの内部に存在するデビルインベーダー各種族別のプラネット（複数）。キャスモドン、ファルゴス、ザリオス、ギルディス、バルダスなどのかなり知性の高いものたちによって造られた。

○テクノ・プラネット

デビルインベーダーの目を地球からそらすために、数光年隔てた宇宙空間に建設したマシンロボの拠点となる人工惑星。地球人にとっても宇宙防衛／開拓のための前線基地である。



▲マンガ『イオノイド戦士マシンロボ』より。1985年版設定をベースにして描かれている。

2004年、マシンロボは、前年『出撃!マシンロボレスキュー』の好調を受けて、その世界観を引き継ぎ発展させたオリジナル展開『ムゲンバイン』をスタートさせた。

2004

▼

2003年9月に作成された世界観設定。舞台となる時代は、マシンロボレスキューの当初10年ないし20年後とされていたが、『マシンロボレスキュー』第52・53話へのエアレオン出演に合わせ、より近い時代に変更された。

◆どういう世界なのか

○時と場所

マシンロボレスキューの時代から5年。マシンロボはさらに普及し、世界中で活躍していた。しかし、突如出現した謎の敵〈デスペラドー〉によって、平穏は破られる。ヤツらに立ち向かえるのは、海上に浮かぶ研究都市・ムゲンポリスで開発された、新しいマシンロボ、〈ムゲンロイド〉だけだ!

○ロボットの立場

現在より遙かに普及しているが、基本的には特殊作業機械。企業や公共機関での導入は進んでいるが、まだ個人が購入するようなものにはなっていない。消防車や建設車、電車のように、男の子にとっての憧れの存在。ただ、そこからの技術的フィードバックも進んでおり、自動掃除機やペットロボットは珍しくない。家電も賢くなっており、たとえば部屋に入れば自動的に照明が灯り、エアコンが始動する。もっとも、わずか数年以内の進歩の結果なので、従来どおりの機械が姿を消しているわけではない。電器屋さんの店頭に並んでいる新製品は未来的、というレベル。ただし、主人公の住むムゲンポリスは、超最先端。ハイテクが実現する未来の生活をシミュレートしている。

◆ムゲンバインとはなにか

マルチプル・ジェネラル・ノード・コンバイン・システム(MUltiple GEneral Node comBINE system)=複合汎用結節接合機構の通称。共通のジョイントを使って、異なる機能をもったいくつもの形態に変形できる仕組みを意味している。このシステムを備えた新種のマシンロボ〈ムゲンロイド〉と、数々の〈バインパーツ〉が、研究都市・ムゲンポリスで研究開発と運用試験を繰り返されている。

○ムゲンバインは誰が作ったのか

主人公の父親、無道幻志郎博士が基礎開発を行なった。博士は現在失踪中で、行方がわからなくなっている。

○どこで作られたのか

海上に建設中の研究都市、ムゲンポリスで作られた。もともと、ムゲンバインシステムは、ロボットに限らず、街のさまざまな機能を担う仕組みとして、壮大なビジョンが描かれている。ムゲンポリスでは、乗り物や建物、道路や信号機までもがムゲンジョイントを使って接続された、バインパーツの集合体で構成されることを目指している(現在はまだ研究中で、実現されているのは一部だけ)。

○ふだんはどこにいるのか

ムゲンポリスの中枢、ムゲンタワーにいる。より高度な作業ができるように、技術開発や運用試験に明け暮れている。自分自身を鍛える一方で、ムゲンロイドJr.の教育にも一役買っている。ロボットがロボットを育てる手助けをしているのだ。

○何のために作られたのか

もちろん、人間の生活をより快適なものにする環境を実現するため。さらに将来、月や火星、宇宙空間に広がっていこうとする人類の生活圏の建設や維持も視野に入れられている。

○その大きさは。伸縮はするのか

伸縮はしない。ムゲンロイドの大きさは、レスキューの時代のマシンロボと同じくらい。それより小さいムゲンロイドJr.もいる。

○なぜ変形・合体するのか

様々な作業に臨機応変に対応し、最適の形態をかたちづくるため。平地を移動するなら、足で走るより車輪の方が速いし、ビルからビルへ飛び移るなら手足があった方がいい。将来宇宙へ進出することを考えると、少ない資材であらゆる状況に対応する必要がある。ムゲンロイドとバインパーツを組み合わせるムゲンバインシステムは、それに対するひとつの解答なのだ。

○変形・合体にかかる時間は

はじめての形態に合体するには1分くらい時間がかかるかもしれないが、やったことのある合体なら、ムゲンバインカードがあるので速い。ムゲンロイドからマシンモードやアニマルモードになるのには4秒、トリプル・ムゲンバインには12秒かかる。訓練すれば、もっと速くできるだろう。

○共通ジョイントの名前や仕組み

ムゲンジョイントと呼ばれる。外形や配線は、MRジョイントと同じなので、従来のマシンロボと合体することもできるが、実際にはアッパー・コンパチブル(上位互換)。ムゲンジョイント同士による接続では、専用プロトコルを使って1000倍以上のデータを超高速で圧縮転送している。ムゲンジョイント同士の合体でなければ、ムゲンバインとは呼べないのだ。

○動力源は何か

電力だ。ムゲンポリス内では、道路や壁の中など、あらゆる場所にパワーラインが埋設されており、そこから無線で供給を受けることができるため、バッテリー切れの心配はない。飛行中やムゲンポリスの外でも、場所がわかっていれば、ムゲンタワーや軌道上の発電衛星からのレーザー送電を受けることができる。地底や密林、深海など、送電が受けられない場所に長時間閉じ込められると、動けなくなるかもしれない。腰の部分にあるバッテリーパックは、安静にしていても24時間、激しい戦闘では数分しかもたない。

○一般的なムゲンロイドと、エアレオンたちの違いは

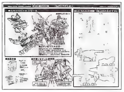
ムゲンロイドは試験段階のマシンロボだ。普通のマシンロボは世界中にいるが、ムゲンロイドはムゲンポリスを含むごく一部の研究都市にしかいない。しかも、総合的な機能をもたされているのは、まだエアレオンたちだけだ。ムゲンポリスにいるほかのムゲンロイドは、基本的にバインパーツのテストベッドであり、最低限の機能とAIしか搭載されておらず、バインパーツを交換しても使いこなすことができない。戦闘はとても無理だ。彼らはコモンタイプのムゲンロイドと呼ばれる。これに対して、エアレオンたちをプログレッシブタイプのムゲンロイドと呼ぶ。

○なぜアニマルモードになれるのか

ムゲンバインは、将来の惑星開発まで考慮して開発されている。障害物の多い場所や、極端な不整地での作業に対応するため、動物の形態をシミュレートしてみたところ、非常に有望な結果が得られたというわけだ。

○アニマルモードになるのに、条件はあるのか

動物の形態は、乗り物型に比べて、制御がとても難しい。人間型ほどには研究が進んでいないし、人間型以上の働きをさせようとしているのだから、なおさらだ。その制御を助けるため、レオンたちのAIにはそれぞれ動物のパーソナリティが移植されている。このタイプのAIでなければ、アニマルモードを使いこなすことはできない。レオンのAIの、このブロックにはプロテクトがかかっていた。だから、マシンモード用のバインパーツを組み替えれば、ライオンの姿になれることはわかっていたが、動かすことはできなかった。デスペラドーの攻撃で怒りの感情を知った時、プロテクトが外れ、はじめてアニマルモードへのムゲンバインを成功させた。バックジュラフトやキャリーグルは、そのエアレオンを研究して、動物性をプログラムされ、アニマルモードを使えるようになった。

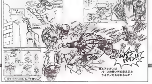


▲カプセルトイやキャンディトイで連動可能な商品を展開する「ムゲンロイドJr.」の企画案。





▲「ムゲンくん」と書かれたブレックスによるキャラクター原案。バインアタッシュにも商品化のプランが存在した(右)。



◀「てれびくん」誌面展開のイメージ。撮影用に改造した商品とジオラマを実景に合成し、現実感たっぷりのビジュアルで読者を引きつける。

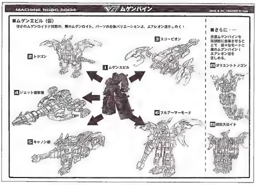
○アニマルモードでのメリットはなにか
最高速度や持久力はマシンモードの方が上だが、アニマルモードにはマシンモードにない敏捷性がある。急に速度や方向を変えたり、敵と密着した状態で格闘したりということは、マシンモードではできない。

○アニマルモードが戦闘形態なら、なぜそれが組み込まれているのか
柔軟性を求めて組み込まれていると考えられていたアニマルモードだが、デスペラドーの出現によって、高い戦闘能力を発揮することがわかった。他のムゲンロイドのベースとなったエアレオンに、アニマルモードを組み込んだ無道博士は、マシンロボ同士の戦闘を予測していたということなのだろうか？　それは今のところ誰にもわからない。

2004年2月に作成された、ゼノンバインの製作者、およびダイナー、ゼクターの設定と、物語後半へ向けての展開案。宇宙ステーションの巨大植物は、『マシンロボレスキュー』第25話を意識したものか。

◆ゼノンバインを作ったのは誰なのか
設計したのは元気の父親、無道博士だが、製作したのはドクターデスペルと名乗る仮面の人物だ。無道博士自身に製作する気はなく、途中で破棄したプランだったのだが、デスペルが完成させてしまったのだ。
ドクターデスペルは、無道博士の顔面に張り付いている仮面が、無道博士の記憶と行動を乗っ取った姿である。行方不明になった無道博士は、何者かに連れ去られ、この仮面を通して操られていたということになる。
その何者かとは?
※漠然とデビルインベーダー的な悪い宇宙人と考えておりますが、できれば正体を明かさず、2005年のシリーズの敵として引き継ぎたいです。

◆動物・恐竜・昆虫の三世界はどこにあるのか？　その関連性は?
動物の世界はもちろん海上都市ムゲンポリスのこと。ムゲンバインシステム開発研究の最先端であり、動物型のムゲンバインの技術ではいちばん進んでいる。
恐竜の世界は、北米モンタナ州イエローストーンの地下（正確な位置は秘密）に造られた研究施設の中にある。高温・高圧の過酷な環境での耐久試験をするため、巨大なチャンバーが建設されており、内部は白亜紀さながら。対策の施されていないムゲンロイドは思うように動くことができない。




◀ゼノンバインの前身、ムゲンエビルのラフスケッチ。


◀▲難波 孝による、ドクターデスペルと無道幻志郎博士のキャラクターデザイン・ラフ。

昆虫の世界は、地上300kmの低軌道を周回する宇宙ステーションの中にある。微小重力環境での植物の生育に関する研究が行なわれており、巨大な植物の間にいると、自分が小さくなったかのような錯覚を覚える。重力や空力の違いに対応した制御プログラムがなければ、ムゲンロイドも得意の機動力を発揮することができない。

◆ストーリー案
7月号●イエローストーン研究所の視察に訪れた元気たち。現れたゼノンバインが研究所の制御を乗っ取り、恐竜時代の地球のような環境の実験チャンバーに、元気たちを閉じ込めてしまう。熱対策の施されていないエアレオンたちは動けない。レオンがゼノンに連れ去られようとした時、ティラノとトリケラが現れて九死に一生を得る。しかし、まだチャンバーから脱出できたわけではなかった。

8月号●まだチャンバー内に閉じ込められている元気たち。動けないレオンをブラキオの背に乗せて出口を探す。再びゼノンバインが出現。ティラノとトリケラはロボットモードにムゲンバインして迎え撃つが、分が悪い。そこへ、チャンバーの壁を破ってエレファントムゲンバインが救援に来る。冷却と充電を受けてエアレオンたちも復活。ムゲンジェネラル3となり、恐竜合体ロボ、エレファント変形ロボとともにゼノンバインを倒す。

9月号●宇宙ステーションが襲われ、ドクターデスペルと名乗る人物からムゲンポリスに犯行声明が届く。ムゲンロイドは自分のものだから、1体残らず引き渡せと要求。デスペルが行方不明の父ではないかと感じた元気は、こっそりエアレオンにティラノロケットを合体させて宇宙ステーションに向かう。植物プラントに迷い込み、量産型ゼノンバイン（要一考）と遭遇したレオンとティラノ。微小重力でうまく戦えない。微小重力対応ムゲンロイド、カブトとクワガタにより助けられる。

10月号●引き続き宇宙ステーション。昆虫合体ロボとの連携プレーでゼノンバインを倒し、ドクターデスペルと相対する元気。と、デスペルの仮面が外れ、正気に戻った無道博士と再会する。しかし、デスペルは既にステーションを地球への落下軌道に乗せていた。このままでは空中でバラバラになり、残骸はムゲンポリス一帯を直撃してしまうことが判明する。

11月号●炎に包まれ、落下してゆくステーション。絶体絶命のピンチに、ムゲンポリスの全ムゲンバインが集結。空中で大型エレファントに合体し、落下するステーションを支えて元気たちを救出。ムゲンポリス直撃コースの強制変更にも成功する。しかし、デスペルの仮面をコアにステーションが怪物化。ムゲンジェネラル、エレファント、恐竜2体合体、昆虫2体合体の揃い踏みで最後の敵を倒す。

2005
▼
2004年10月に作成された世界観設定。2003年の段階でプランニングされていた設定が、意外なほど多く引き継がれている。

○時と場所
エアレオンたちの活躍で、〈デスペラドー〉は滅びた。そして20年。海上都市ムゲンポリスは発展・拡張し、ムゲンシティと名を変えている。その中枢であったムゲンタワーだけは変わらないが、周囲をとりまく景観は一変。かねてからのプロジェクトどおり、街そのものがバインパーツで構成されつつある。次々とコンテナビルが建設され、マシンロボやムゲンロイドが行き交う活気に満ちた未来都市。だが、それを乱す者が現れた。街を破壊し、恐怖と絶望を食らう悪のロボット軍団〈ディアブローダー〉である。ムゲンシティを守るため、新たな能力と権限を与えられたマシンロボ〈ターボロイド〉が立ち上がる!

○ムゲンシティとは
海上都市ムゲンポリスの拡張が進み、はるかに広大になったため、ポリス（町）からシティ（市）に格上げされた。目的は同じくマシンロボの研究開発。現在の主要な研究テーマのひとつは、（劇中で語る必要はないと思いますが）マシンロボたちに「社会性」を学ばせること。マシンロボたちは「自治」により、おのおのの住居と職業をもって「生活」しているのである。

もちろん、研究員やその家族を含む人間も暮らしており、平均身長7～8mもあるマシンロボたちと仲良く共存している。また、将来の宇宙進出のシミュレーションとして、エネルギーや食料、水などをリサイクルし、100%無公害、完全な自給自足を目指していることも特筆しておくべきだろう。

○ターボロイドとは

ムゲンシティを軽快に走行できるよう、ホイールを標準装備された新たなムゲンロイド。マシンモードでは従来のムゲンロイドよりも小回りが利く。バインパーツは、ベースモードから遠距離移動用のビッグマシンモード、機動性に長けたダイノモードにチェンジ。さらにターボロイドと合体して最大の力を発揮する巨大ロボットモードとなる。ムゲンシティ防衛のため、強力なパワーとスピード、そして火力を行使するプログラム的な権限を与えられている。つまり、ターボロイド以外のマシンロボは、シティ内では能力を制限されているということでもある。ただし、ターボロイドが権限を行使するためには、コマンダーからの指令が必要になる。

○元気君はどうしているのか

エアレオンたちとともにデスペラドーと戦った無道元気は、29歳となり、マシンロボの開発に携わっている。住まいはムゲンタワー近くのビクトリーレオン（ベースモード）。職場が近いものだから、毎朝寝坊して、息子の勇気に起こしてもらっている。

○新ヒーロー・無道勇気

無道勇気（むどう・ゆうき）、8歳。無道元気の長男で、ムゲンロイドたちとも仲が良い。メカに強く、自作のターボシューズでムゲンシティを走り回る。正義感の強さと、マシンロボとのコミュニケーション能力を元気に見込まれ、ムゲンポリスのコマンダーに任命される。マシンロボ、特に生まれたばかりの新型マシンロボの育成には、子どもとコンビを組ませた方が良い結果を生むことは、20年以上の実績（マシンロボレスキューの時代）から証明されており、ムゲンシティ当局も、子どもの採用に積極的なのである。

○どうやって指令を出すのか

バインアタッシュに収納されているコマンドキューブと、頭にセットしたムゲンインカムを使って行なう。コマンドキューブを変形させることでプロテクトを解除し、インカムからの音声入力で変形・合体のコマンドを実行する仕組み。巨大なボディとパワーをもつターボロイドは、安全のためにこうしてプロテクトを解除しなくては変形・合体ができないようになっている。

○ムゲンロイドとの連携

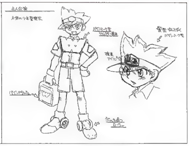
当初はコマンドキューブの指令がなければ変形できなかったムゲンロイドは、自分の意思で自由に変形できるようになっている。ただし、やはり安全対策として、出力や装備の使用には厳しい制限がつけられている。パワーはあるが、勝手に変形できないターボロイドとはちょうど逆の関係にある。

ターボロイドのコマンダーは、必要に応じてシティ内のムゲンロイドやバインパーツを徴発する権限をもっている。ムゲンインカムを通して本部に申請し、承認されればターボロイドと同様に指令が可能になる。ムゲンロイドは、ターボロイドとムゲンバインすることによってリミッターを解除するプログラムキーを受け取り、本来の能力が発揮できるようになる。キーは1回限り有効で、合体を解けばまた元通りパワー制限つきのムゲンロイドに戻ってしまう。

○新たな敵〈ディアブローダー〉

恐怖の暴走ロボット軍団・ディアブローダー。その構成員であるロボットを、〈ディアブロイド〉と呼ぶ。マシンモードに変形し、ムゲンシティを縦横無尽に暴走。破壊や略奪の限りを尽くす。何者によって作られ、どこから現れるのかはよくわかっていない。ムゲンシティを狙うのは、エネルギーや改造可能なバインパーツが豊富にあり、またシティ内のマシンロボにはリミッターがかけられているため、簡単に倒せるからだと考えられているが……。

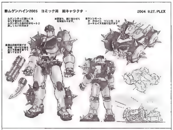


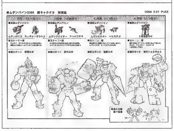


▲少年警察官のイメージで描かれた新主人公の案。インカムとシューズはオミットされたが、髪型やコスチュームはコミック版に生かされている。

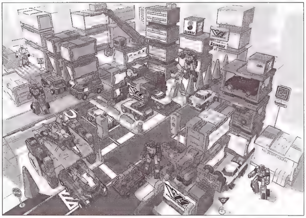


▶前年の主人公・無道元気のイメージ。これが描かれた時点では、新主人公の父親ではなく先輩という設定で、時代も前作の6年後とされていた。





▲敵・ディアブロイドのスケッチ。当初から商品化の予定はなく、純粋にコミックとジオラマページ用の敵としてデザインされた。



◀ムゲンシティのイメージ。マシンロボたちの暮らす「都市」というコンセプトが明瞭に提示されている。ビクトリーレオンの存在に注目。

◆COMIX VERSION



◀てれびくん2004年1月号から連載されているコミック版『マシンロボ ムゲンバイン』（作：難波孝）。2005年1月号からは『マシンロボ ムゲンバイン☆ダッシュ』にパワーアップ。現在も大人気連載中だ。コミック版では、ターボロイドポリスを「ターボポリス」、そのダイノモードを「ポリスダイノ」、ロボットモードを「ムゲンポリス」と呼ぶなど、独自のアレンジが施されている。

マシンロボ TOYリスト

▶600シリーズ ※カッコ内の分類ナンバーは「クロノスの大逆襲」以降のもの		価格	備考
MR-01	バイクロボ(→MRB-12)	600	
MR-02	バトルロボ(→MRB-13)	600	
MR-03	ジェットロボ(→MRJ-1ブルージェットロボ)	600	
MR-04	ジャイロロボ	600	
MR 05	メチームロボ(→MRB-5)	600	
MR-06	ハイウェイロボ	600	
MR-07	スーパーカーロボ(→MRB-11)	600	
MR-08	バギーロボ(→MRB-6)	600	
MR-09	ダンプロボ	600	
MR-10	ファイアーロボ(→MRB-15)	600	
MR-11	ブルドーザーロボ	600	
MR 12	新幹線ロボ[東海道新幹線・東北新幹線]	600	※1
MR-13	パトカーロボ(→MRB-2)	600	
MR-14	シャトルロボ(→MRJ-4)	600	
MR-15	救急ロボ(→MRB 2)	600	
MR-16	スクーターロボ	600	
MR-17	ドリルロボ(→MRB-1ロッドドリルロボ)	600	
MR-18	トレーラーロボ	600	
MR 19	ハリア ロボ	600	
MR-20	ポルシェロボ(→MRB-8)	600	
MR-21	カウンタックロボ(→MRB-9)	600	
MR-22	ニュー新幹線ロボ(→MRB-16NEW新幹線ロボ)	600	
MR-23	ミサイルタンクロボ(→MRB-4)	600	
MR-24	クレーンロボ	600	
MR-25	イーグルロボ(→MRJ-7)	600	
MR-26	清掃車ロボ	600	
MR-27	2階バスロボ	600	
MR-28	ジープロボ(→MRB-10)	600	
MR-29	ユーフォーロボ	600	
MR-30	三輪バギーロボ	600	
MR-31	セスナロボ(→MRJ-8)	600	
MR-32	エフワンロボ	600	
MR-33	サブマリンロボ	600	
MR-34	フォークリフトロボ	600	
MR-35	オフロードロボ	600	
MR-36	ミキサーロボ	600	
MR-37	ハーレーロボ(→MRB-14)	600	
MR-38	ミニクーパーロボ	600	
MR 39	ゼロ戦ロボ	600	
MR-40	カマンロボ	600	
MR-41	アパッチロボ	600	
MR-42	スカイラインロボ(→MRB-3)	600	
MR-43	ホットロッドロボ	600	
MR-44	クラシックロボ	600	
MR-45	ブラックバードロボ(→MRJ-6)	600	
MR-46	リムジンロボ	600	
MR 47	フェアチャイルドロボ	600	
MR-48	フェアレディロボ	600	
MR-49	ファルコンロボ(→MRJ-2)	600	
MR-50	バートルロボ	600	
MR-51	ファントムロボ(→MRJ-5)	600	
MR-52	トムキャットロボ	600	
MR 53	アポロロボ(→MRJ-3)	600	
MR-54	バトルシップロボ(→MRB-17)	600	
MR-B747(JAL)	ジャンボジェットロボ	非売品	※2
	変身ボールペン(ボディ黒・ボディ青)	非売品	※3

▶マシンロボベスト5シリーズ		価格	備考
	スペシャルシリーズ	3000	
	ハイマシンシリーズ	3000	
	コンストラクトシリーズ	3000	
	スカイマシンシリーズ	3000	

▶マシンロボDX		価格	備考
	スペースコブラ サイコロイド	2200	
MR DX02	フェアレディ280ZTバールーフ(ルーフ赤／ルーフ黒)	1800	
MR-DX03	ポルシェ928S(ボディ青／ボディ銀)	1800	
MR-DX04	レオパルドA4	1800	
MR-DX05	フォルクスワーゲン1303Sビートル(ボディ赤／ボディ黄)	1800	
MR DX06	スケールロボ サラティンMKⅡ(ボディ迷彩／ボディオリーブドラブ)	1800	
MR-DX07	スケールロボ ポルシェ930ターボ(銀／白)	1800	

▶デビルインベーダー		価格	備考
MRD-101	キャスモドン(→MRGD-1)	600	
MRD-102	ファルコス(→MRGD-2)	600	
MRD-103	ザリオス(→MRGD-3)	600	
MRD 104	ギルディス(→MRGD-4)	600	
MRD-105	バルダス(→MRGD-5)	600	

▶専用キャリアー／基地		価格	備考
	コンバットバギー(→MRB)	1980	
	ジェットギャリー(→MRB)	2980	
	バトルベース(→MRC)	3980	

▶パワースーツ		価格	備考
	バトルアーマー5(→MRJ)	3980	
	ランドコマンダー5(→MRB)	3980	
	マシンパズラー(→MRB)	4800	

▶ビッグマシンロボ		価格	備考
BMR-01	ビッグバイクロボ(→MRB)	1650	
BMR-02	ビッグイーグルロボ(→MRJ)	1650	
BMR-03	ビッグトレーラーロボ(→MRB)	2650	
BMR-04	ビッグジェットヘリロボ(→MRJ)	1650	
BMR-05	ビッグシャトルロボ(→MRJ)	1650	

▶ダブルマシンロボ		価格	備考
W-MR-01	ジェットトランサー(→MRJW-1)	1400	
W-MR-02	ヘリタンサー(→MRJW-2)	1400	
W MR-03	タンクトランサー(→MRBW-1)	1400	
MRJW-3	ドリルヘリ	1400	
MRJW-4	ダブルジェット	1400	
MRBW-2	サイドランサー	1400	

▶格闘技ロボ		価格	備考
KR-01	カラテロボ(→MRC-1)	1650	
KR-02	ジュウドウロボ(→MRC-2ジュードーロボ)	1650	
KR-03	レスラーロボ(→MRC-3)	1650	
MRC-4	ケンドーロボ	1650	
MRC-5	ケンボーロボ	1650	
MRC-6	ボクサーロボ	1650	

▶クロノスの大逆襲シリーズ		価格	備考
MRC	バイカンフー	6000	
MRJ	トリプルジム	2200	
MRB	タフトレーラー	3500	
MRB	プロトラックレーサー	2950	
MRC	キャラコレション ロムストール	1000	
MRJ	キャラコレクション ブルージェットロボ	1000	
MRB	キャラコレクション ロッドドリルロボ	1000	
MRC	DXキャラコレション ロムストール	1480	
MRJ	DXキャラコレション ブルージェットロボ	1480	
MRB	DXキャラコレクション ロッドドリルロボ	1480	
	バトルフレックス	4800	
	ランドジャイアント32	9800	
MRG	デビルサターン6	4980	
MRG	バリガールX	6000	

▶DASHマシンロボ		価格	備考
MRJ	バトルジャイラー	2000	
MRB	バトランサー	2000	
MRB	ランドファイター	1700	

▶岩石超人シリーズ		価格	備考
MRR-1	バトルロック	950	
MRR-2	メカロック	950	
MRR-3	ガッツロック	950	
MRR-4	マスクロック	950	
MRR-5	マグナロック	950	
MRR-6	クロスロック	950	
MRR-7	ダイヤマン	950	
MRR-8	ルビーマン	950	
MRR-9	アンバーマン	950	
MRGR-1	デビルロック	950	
MRGR-2	ガイガーロック	950	
MRGR-3	ダブルロック	950	
MRGR-4	アマゾンロック	950	
MRGR-5	ブラッディロック	950	
MRGR-6	サンドロック	950	
MRR	ロックドン	1480	
MRR	ロックギラン	1480	
MRR	ロックコマンダー	3500	

▶ホイールマン		価格	備考
MRBH-1	ホットロッドジョー	1200	
MRBH-2	エフワンジャック	1200	
MRBH-3	バギーウルフ	1200	
MRBH-4	ドラッグサム	1200	
MRBH-5	ロータリーキッド	1200	

※1 東海道新幹線バージョンと東北新幹線バージョンが発売された。
※2 日本航空の国際線に乗るともらえた特製アイテム。また、1984年11月より行なわれた「バトルアーマー5発売記念クイズキャンペーン」の景品として、抽選で1000名にプレゼントされた。
※3 1985年6月に開催された「マシンロボワールドキャンペーン」の景品。
※4 『バトルハッカーズ』商品として発売される予定だった頃の、「ウイナーロボ」の分類ナンバーである。
※5 1988年3月より開催された「サンダーミッションプレゼントキャンペーン」の景品。
※6 「テレビランド」用の特製アイテム。
※7 「テレビマガジン」用の特製アイテム。
※8 リーダーロボが800円、サポーターロボが400円。特製のゾーンバトルシート付き。
※9 「てれびくん」用の特製アイテム。
※10 「てれびくん」用の特製アイテム。
※11 「てれびくん」用の特製アイテム。
※12 イオングループ限定商品。
※13 トイザらス限定商品。

MRBH-6	ツインカムジミー	1200	

▶ ぶっちぎりバトルハッカーズシリーズ		価格	備考
BH-01	パワーライザー	2500	
BH-02	マッハブラスター	3980	
BH-03	ドリルクラッシャー	2600	
BH-04	ガッタイサウラー	3980	
BH-05	アールジェタン	6500	
BH 06	ジェットライザー	3300	
BH-07	バトルライザー	3300	
BH-08	ガルザック	未発売	
BH-09	ホットマシンロボコースセット		※4
BH-10	ホットマシンロボ		※4
BH-11	ホットマシンロボ		※4
BH-12	ホットマシンロボ		※4
BH-13	ホットマシンロボ		※4
BH-14	ホットマシンロボ		※4
BH-15	ホットマシンロボ		※4

▶ ウイナーロボ		価格	備考
W-01	テスタロッサウイナー	800	
W-02	トラックウイナー	800	
W-03	ポリスウイナー	800	
W-04	バギーウイナー	800	
W-05	エフワンウイナー	800	
W-06	イーグルウイナー	800	
W-07	ファイアーウイナー	800	
W-08	ポルシェウイナー	800	
W-09	ハイラックスウイナー	未発売	
	ロボシューター(ブラックテスタロッサウイナー付)	非売品	
	重機動トランスポーター　サンダーミッション	非売品	※5
	ゴールドテスタロッサウイナー(「テレビランド」特製)	非売品	※6

▶ シージーロボ		価格	備考
CG-01	パトカーシージー	1500	
CG 02	ファイヤーシージー	1500	
CG-03	レスキューシージー	1500	
CG-04	キャリアーシージー	1500	
CG-05	ヨンクシージー	1500	
CG-06	スパイシージー	1500	
CG-07	アーマーシージー	1500	
CG-08	のぞみシージー	1500	
CG-09	ダンプシージー	1500	
CG-10	クレーンシージー	1500	
CG-11	シャベルシージー	1500	
CG-12	つばさシージー	1500	
CG-13	ドーザーシージー	1500	
CG-14	シャトルシージー	1500	
CG-01	ゴールドパトカーシージー(「テレビマガジン」特製)	非売品	※7

▶ マシンロボGP		価格	備考
MRGP-01	ポリスロボ	200	
MRGP 02	ファイヤーロボ	200	
MRGP-03	救急ロボ	200	
MRGP 04	4WDロボ	200	
MRGP-05	500系のぞみロボ	200	

▶ 出撃!マシンロボレスキュー		価格	備考
レスキュー合体シリーズ01	ハイパージェットロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ02	ハイパーポリスロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ03	ハイパードリルロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ04	ハイパーファイヤーロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ05	ハイパージャイロロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ06	ハイパーステルスロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ07	ハイパーサブマリンロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ08	ハイパーシャトルロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ09	BLハイパーファイヤーロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ10	BLハイパーポリスロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ11	BLハイパードリルロボ	2500	
レスキュー合体シリーズ12	ハイパーVステルスロボ	2500	
	DXマシンコマンダーロボ	4500	
	救急起動DXウイングライナーロボ	6980	
	救急起動DXサイレンギャリーロボ	5980	
	救急起動DXギアダンプロボ	4980	
	出撃!MRR大回転ベース	5980	
	レスキューモバイル　K-BOY	2980	
MRV01	スペシャルエクス合体セット　バーニングカラー編	3980	
MRV02	スペシャルエクス合体セット　ブリザードカラー編	3980	
	ジェットロボ	800	
	ポリスロボ	800	
	ドリルロボ	800	
	サブマリンロボ	800	
	ステルスロボ	800	
	レスキュー合体EXシングルコレクション	各500	※8
	ゴールドハイパージェットロボ	非売品	※9
	メッキカラーハイパージェットロボ	非売品	※10
	ゴールドマシンコマンダーロボ	非売品	※11

▶ マシンロボムゲンバイン		価格	備考
ムゲン合体シリーズ01	エアレオン	1500	
ムゲン合体シリーズ02	ビルジュラフト	1500	
ムゲン合体シリーズ03	キャリーイーグル	1500	
ムゲン合体シリーズ04	ディグコング	1500	
ムゲン合体シリーズ05	エヴォライノス	1500	
ムゲン合体シリーズ06	ゼノンバイン	1500	
ムゲン合体シリーズ07	ファングタイガー	1500	
ムゲン合体シリーズ08	ギャラクシーレックス	1500	
ムゲン合体シリーズ09	ヒートトリケラ	1500	
ムゲン合体シリーズ10	アイアンビートル	1500	
ムゲン合体シリーズ11	ジャンクスタッグ	1500	
ムゲン合体シリーズ12	カイザーコンドル	1500	
ムゲン合体シリーズ	ランチャーザウルス	1500	
ムゲン合体シリーズ	マッハプテラ	1500	
ムゲン合体シリーズ	ニードルステゴ	1500	
ムゲン合体シリーズ	アサルトレオン	1500	
ムゲン合体シリーズ	エナジーライノス	1500	
ムゲン合体シリーズ	グレートレックス	1500	
ムゲン合体シリーズ	オーバーライガン	1500	
ムゲン合体シリーズ	パワーノーズ	1500	
ムゲン合体シリーズ	ムゲン三獣士クエストナイト	1500	
ムゲン合体シリーズ	ムゲン三獣士レイザーニンジャ	1500	
ムゲン合体シリーズ	ムゲン三獣士セイブガンマン	1500	
ムゲン合体シリーズDX	ゾードエレファント	3500	
ムゲン合体シリーズDX	ビクトリーレオン	4000	
ムゲンベースシリーズ01	獣基合体ムゲンポリス	2500	
ムゲンベースシリーズ02	獣基合体ムゲンファイヤー	2500	
ムゲンベースシリーズ03	獣基合体ムゲンビルダー	2500	
ムゲンベースシリーズ04	獣基合体ムゲンヘラクレス	3500	
ムゲン合体シリーズ	エアレオンブラックバージョン	1500	※12
	トイザらス限定　SPトリプルムゲンバインセット	オープンプライス	※13
	トイザらス限定　SP02ムゲン三獣士セット　オリジナルカラーバージョン	オープンプライス	※14
	ムゲンロイド　プロトコア	非売品	※15
	プレックス特製ムゲンロイド	非売品	※16
	てれびくんオリジナルムゲンロイド	非売品	※17
	ブルームゲンジェネラル5		※18
	シルバームゲンジェネラル3		※19
	ゴールドムゲンコマンダー3		※20
	特製パワーアップ武器パーツ		※21

▶ マシンロボ関連書籍	発行	発行日	定価	備考
マシンロボブック	バンダイ	表記無し	非売品	※22
テレビランドわんぱっく57　マシンロボ大図鑑	徳間書店	1983年8月30日	580円	
テレビランドわんぱっく66　マシンロボ大図鑑パート2	徳間書店	1984年4月1日	580円	
TLわんぱっくちび7　マシンロボ大決戦!!	徳間書店	1985年1月20日	530円	
講談社のてれび名作えほん　マシンロボ大図鑑	講談社	1984年2月28日	280円	
マシンロボ　創刊No.0	バンダイ	表記無し	非売品	
ヤング・セレクション　カラーカタログ　マシンロボ大百科	実業之日本社	1985年11月15日	750円	
ヤング・セレクション　カラー版　マシンロボ クロノスの大逆襲大百科	実業之日本社	1986年11月27日	750円	
小学館のカラーワイド　マシンロボ クロノスの大逆襲大百科	小学館	1986年12月19日	380円	
ケイブンシャの大百科286　マシンロボ クロノスの大逆襲大百科	勁文社	1987年3月5日	680円	
おもちゃ絵本2　マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ	バンダイ	1987年11月20日	480円	
ケイブンシャの大百科312　マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ	勁文社	1987年9月25日	700円	
マシンロボ クロノスの大逆襲　設定集	ムービック	表記無し	980円	
[AC/PICTURE BOOK] マシンロボ・セレクションズ	ムービック	表記無し	1000円	
NEWTYPE100%COLLECTION11　マシンロボ	角川書店	1988年7月1日	980円	
NEWTYPEコミック　MACHINEROBO	角川書店	ニュータイプ1988年5月号付録	非売品	
小学館のテレビ絵本　マシンロボ1　マシンロボとうじょう!のまき	小学館	表記無し	330円	
小学館のテレビ絵本　マシンロボ2　たたかえ!バイカンフーのまき	小学館	表記無し	330円	
小学館のテレビ絵本　マシンロボ3　つよいぞ!マシンロボのまき	小学館	表記無し	330円	
小学館のテレビ絵本　マシンロボ4　たたかえ!バトルハッカーズ!!のまき	小学館	表記無し	330円	
生活シリーズ　スーパーアニメブック4　出撃!マシンロボレスキュー きんきゅう出場だ!マシンロボレスキュー	主婦と生活社	2003年5月20日	552円	
ヒーロー超ひゃっか31　出撃!マシンロボレスキュー超メカファイル	小学館	2003年7月20日	800円	
ワンダーライフスペシャル　マシンロボ ムゲンバイン公式合体指令書	小学館	2005年1月1日	686円	

混載書籍	発行	発行日	定価	備考
こどもポケット百科のものしりずかん8　ヒーローロボット大集合	実業之日本社	1983年12月22日	380円	
別冊SFイズム5　SFホビー大カタログ	発行／シャピオ 発売／みき書房	1985年1月25日	980円	
テレビランドわんぱっく48　なんでも改造法大図鑑	徳間書店	1983年1月20日	580円	
テレビランドわんぱっく59　なんでもジオラマ大図鑑	徳間書店	1983年10月30日	580円	
テレビランドわんぱっく73　おもしろロボット大図鑑	徳間書店	1984年11月30日	580円	
こどもポケット百科　カラーカタログ　ヒーローロボット大百科	実業之日本社	1983年7月20日	750円	
ケイブンシャの大百科196　おもちゃロボット・カーメカ大百科	勁文社	1984年9月5日	650円	
おもちゃ絵本1　おもちゃだいすき	バンダイ	1987年11月20日	480円	※23

※14　トイザらス限定商品。
※15　「てれびくん」用の特製アイテム。
※16　「てれびくん」「ハイパーホビー」「エブリバイン!」用の特製アイテム。
※17　「てれびくん」用の特製アイテム。
※18　2004年開催の「夏の大バインキャンペーン」用特製アイテム。
※19　「てれびくん」「トイザらス」「エブリバイン!」用の特製アイテム。
※20　「てれびくん」「トイザらス」「エブリバイン!」用の特製アイテム。
※21　2005年開催の「トリプルバインキャンペーン」用特製アイテム。ムゲンバイン商品を買うとその場でもらえた。全9種類。
※22　「テレビランド」1983年6月号にもほぼ同内容の付録がついた。
※23　マシンロボの他、『超人機メタルダー』『聖闘士星矢』など1987年度のバンダイ男児玩具を紹介したカタログブック。

STAFF

企画・編集○TARKUS

構成・執筆○五十嵐浩司

写真○加藤文哉

アートディレクション○中嶋寿人（CHICKS）

本文デザイン○坂入 勝・新井奈々

執筆協力○谷崎あきら・秋山文彦・石川陽介・徳重耕一郎

資料協力○仲澤弘也・勝又 淳

編集協力○島田康治・田口 創

校正○中尾哲則

SPECIALTHANKS○プレックス・バンダイ

Printed in Japan

マシンロボ・ウェッジ
マシンロボ大全集

平成17年10月31日第1刷発行

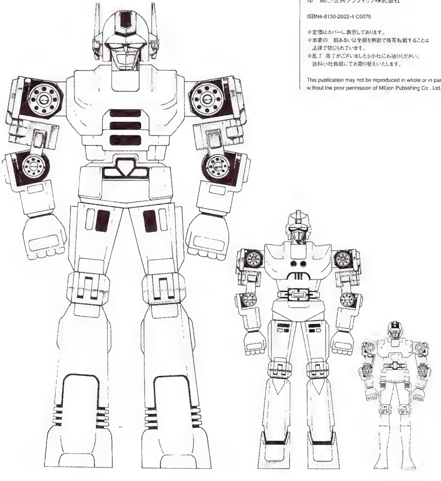
編集発行人○谷澤 崇

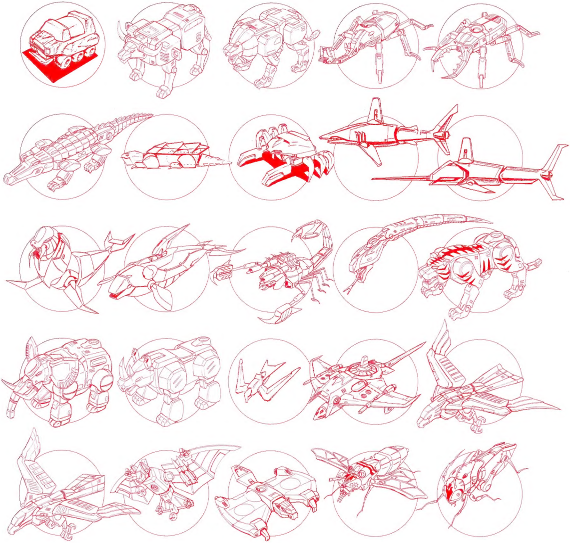
発行所○ミリオン出版（株）　〒101-0065
東京都千代田区西神田3-3-9
大洋ビル
tel.03-3514-1480（代表）

発売元○（株）大洋図書　〒101-0065
東京都千代田区西神田3-3-9
大洋ビル
tel:03-3263-2424（代表）

印　刷○三共グラフィック株式会社

ISBN4-8130-2022-4 C0076





MACHINEROBOWEDGE

マシンロボ大全集

ミリオン出版





「マシンロボ クロノスの大逆襲」番組宣伝用ポスター
原画◎大張正己



「マシンロボ ぶっちぎりバトルハッカーズ」番組宣伝用ポスター
原画◎はばらのぶよし［メカ］・堀川耕一［キャラクター］

カバーイラスト◎プレックス
カバーデザイン◎中嶋寿人（CHICKS）

9784813020226
1920076033001
ISBN4-8130-2022-4
C0076 ¥3300E
定価：本体3300円＋税
発行所＝ミリオン出版
発売元＝大洋図書

